entaria

Dein Weltraumabenteuer

kapitel 8

magie

„Magie ist gleich Macht. Die Magie kann erschaffen, verwirren, heilen und auch töten.“

Version 2.5.20120101

Kapitel 8 - Magie

Die magische Energie „Kel“ 7
Der Pal-Controller 7
Der Kel-Kämpfer 7
Der Rydos-Mönch 7
Der Morpher 7
Die Geschichte der Magie 7
Einen Zauber sprechen 9
Zauberdauer 10
Reichweite 10
Wirkungsbereich 10
Effekt 10
Rettungswurf 10
Blutmagie 13
Essenzmagie 13
Kristallmagie 13
Schaden verursachender Effekt 11
Effektdauer 11
Spruchstufen 11
Abbrechen eines Zauberspruches 11
Zaubern in einer Panzerung 11
Kritischer Erfolg beim Zaubern 11
Kritischer Fehler beim Zaubern 11
Die Zaubersprüche 13
Pal-Controller 15
Die Zaubersprüche aller Pal-Controller 15
Aufladen 15
Fallen entdecken 15
Gegenstand suchen 15
Gegenstand verstecken 16
Leben erkennen 16
Magie analysieren 16
Magie aufhalten 16
Magie auflösen 17
Magie erkennen 17
Magie verschleiern 17
Magiefreie Zone 18
Magischer Schutzwall 18
Magisches Reich 19
Objekt erkennen 20
Person suchen 20
Personen verstecken 20
Psychometrie 20
Reflexion 21
Spruch binden 21
Spruch schleifen 22
Spruch speichern 24
Spruchkombination 24
Spruchnetzwerk 24
Text verstehen 25
Verbergen 25
Widerstand brechen 25
Energiecontroller 26
Die Zaubersprüche des Energiecontroller 26
Absorber 26
Batterie 26
Computer Interface 27
Durchbrennen 27
Energie absorbieren 27
Energie verstärken 27
Energie Wandeln 28
Energiebarriere 28
Energiefluss 28
Energieschirm 28
Energieschirm brechen 29
Energiewesen 29
Entladung 29
Gewitter 29
Hologramm 29
Leitung scannen 30
Lichtblitz 30
Rasterinterface 30
Röntgenblick 30
Scanner 30
Schalter 31
Sonnensegel 31
Sonnenzellen 31
Speicher 31
Statischer Nebel 32
Störfeld 32
Strahlenschild 32
Tarnfeld 32
Trägerwelle 33
Umgehung 33
Unterbrecher 33
Verstärker 33
Kampfmagier 34
Abrissbirne 34
Antimaterie 34
Atmosphäre verbrennen 34
Feuerball 34
Feuerstrahl 35
Feuerwelle 35

Giftiger Hauch ... 35
Implosion ... 35
Kampfeswut ... 36
Kampfreflex ... 36
Kampfsprung ... 36
Massaker ... 36
Minenfeld ... 37
Netz ... 37
Nova ... 37
Panzer ... 38
Schweben ... 38
Waffe blockieren ... 38
Zielsicher ... 38
Der Kreator ... 39
Die Zaubersprüche des Kreator ... 39
Atemwesen ... 39
Atmosphäre kreieren ... 39
Bewohner kreieren ... 39
Brücke ... 40
Diener ... 40
Doppelgänger ... 40
Fliegende Sonde ... 41
Flüssigkeit kreieren ... 41
Gebäude kreieren ... 41
Gegenstand kreieren ... 42
Heimat Vogel ... 42
Horde ... 42
Intelligenz erzeugen ... 43
Kämpfer ... 43
Killer ... 44
Leben kreieren ... 44
Lebewesen kreieren ... 45
Leiter ... 45
Lichtblase ... 45
Nahrung kreieren ... 45
Panzerschirm ... 46
Panzerwand ... 46
Pflanzen kreieren ... 46
Plagegeist ... 46
Reittier ... 47
Schattenblase ... 47
Schirm ... 47
Schleimklumpen ... 47
Scout ... 48
Spion ... 48
Stille ... 48
Träger ... 49
Verspiegelte Sphäre ... 49
Wächter ... 49
Waffe kreieren ... 50
Wand ... 51
Der Blutmeister ... 52
Die Zaubersprüche des Blutmeister ... 52
(Attribut) steigern ... 52
Aura lesen ... 52
Autopsie ... 52
Betäuben ... 53
Blindheit ... 53
Blutschild ... 53
Deformation ... 53
Diagnose ... 54
Einbalsamieren ... 54
Entgiften ... 54
Erkennen von Krankheiten ... 54
Erkennen von Toxinen/Giften ... 54
Essenz entziehen ... 55
Fruchtbarkeit ... 55
Hilfe ... 55
Kadaverbombe (Nekromantie) ... 55
Klonen ... 55
Körperliche Regeneration ... 56
Körpertausch ... 56
Kosmetik ... 56
Krankheit stoppen ... 56
Krankheit verursachen ... 57
Langsames Gift ... 57
Lebensspeicher ... 57
Lebenszone ... 57
Organ entreißen ... 58
Parasit ... 58
Pestilenz ... 58
Reinkarnation ... 58
Scheintot ... 59
Schlaf ... 59
Schmerzen ... 59
Seele reinigen ... 59
Sohn Entaria ... 59
Sphärenwesen rufen (Nekromantie) ... 60
Stabilisieren ... 60
Sterilisieren ... 61
Struktur brechen ... 61
Stummheit ... 61

Taubheit ... 61
Todeszone ... 61
Tote erwecken (Nekromantie) ... 62
Unfruchtbarkeit ... 62
Unkontrollierte Bewegung ... 62
Untot werden (Nekromantie) ... 62
Vergiften ... 63
Verjüngen ... 63
Wiederbeleben ... 63
Wunde zufügen ... 63
Wunden heilen ... 63
Der Manipulator ... 65
Die Zaubersprüche des Manipulator ... 65
Abkühlen ... 65
Antimaterie ... 65
Ätzend ... 65
Auflösen ... 66
Ausbessern ... 66
Bombe ... 66
Entflammen ... 66
Erwärmen ... 66
Feuer beherrschen ... 67
Flammenwaffe ... 67
Flüssigkeit teilen ... 67
Flüssigkeit wandeln ... 67
Geruchlose Zone ... 67
Glitschige Oberfläche ... 68
Klebefläche ... 68
Kleber ... 68
Kolorieren ... 68
Korridor ... 68
Materie formen ... 69
Materiewesen ... 69
Nachrichten implantieren ... 70
Phosphoreszierende Umgebung ... 70
Plasma Regen ... 70
Plasma See ... 70
Solider Nebel ... 71
Struktur verhärten ... 71
Verschmelzen ... 71
Wachstum ... 71
Der Mentat ... 73
Die Zaubersprüche des Mentaten ... 73
Alpträume ... 73
Angst ... 73
Ausweichen ... 73
Besessenheit ... 74
Brabbeln ... 74
Empathie ... 74
Erinnern ... 74
Erkennen von Feinden ... 75
Gedanken beherrschen ... 75
Gedanken Sonde ... 75
Gedanken unterdrücken ... 75
Gedankenreißer ... 76
Halluzinationen ... 76
Handlung beherrschen ... 76
Hypnose ... 76
Knochentanz ... 77
Kommunikation ... 77
Konfus ... 77
Konzentration ... 77
Machtsprache ... 77
Panik ... 78
Pein ... 78
Seelenraub ... 78
Sinnes Sonde ... 78
Sklave ... 79
Sprache ... 79
Suggestion ... 79
Todesvision ... 79
Todeswunsch ... 79
Tor der Gedanken ... 80
Unbemerkt ... 80
Vergessen ... 80
Wahrheit analysieren ... 80
Der Psioniker ... 82
Die Zaubersprüche des Psioniker ... 82
Aufhalten ... 82
Dimension Versteck ... 82
Dimensionsgefängnis ... 82
Dimensionsreise ... 83
Dinge bewegen ... 83
Dinge levitieren ... 83
Dinge teleportieren ... 83
Erleichtern ... 84
Gravitation Kontrolle ... 84
Gravitationswelle ... 84
Halten ... 84
Leichter Fall ... 84
Licht brechen ... 85
Machtschrei ... 85

Moleküle erwärmen ... 85
Moleküle verdrängen ... 85
Pyrotechnik ... 86
Resonanzfrequenz ... 86
Schlag ... 86
Schleudern ... 86
Stabiles Wurmloch ... 86
Telekinese Finger ... 87
Verformen ... 87
Wesen bewegen ... 87
Wesen levitieren ... 87
Wesen teleportieren ... 88
Wurmloch ... 88
Zeit Stop ... 88
Zeit verlangsamen ... 88
Zeit zurück ... 89
Zeitkokon ... 89
Zerquetschen ... 89
Die Kel-Kämpfer ... 90
Kro'ha Prüfung ... 90
Die magischen Fähigkeiten der Kel-Ta ... 90
Der Ros-Kel-Ta ... 91
Angriff der Raubkatze ... 91
Beben der Berge ... 91
Beine der Raubkatze ... 91
Brennende Sonne ... 91
Brüllen der Raubkatze ... 92
Goldene Mauer ... 92
Goldener Boden ... 92
Goldenes Blut ... 93
Hammerschlag ... 93
Haut der Berge ... 93
Heiße Quellen des Berges ... 93
Kalter Bergfluß ... 93
Körperritual ... 93
Krallen der Raubkatze ... 94
Schneller Körper ... 94
Schützende Hand ... 94
Sprung der Raubkatze ... 94
Steinschlag am Berghang ... 94
Zahn des Feindes ... 95
Der Syr-Kel-Ta ... 96
Die magischen Fähigkeiten des Syr-Kel-Ta ... 96
Augen des Raubvogels ... 96
Bewegung der Seeschlage ... 96
Blatt im Wind ... 96
Fisch im Wasser ... 96
Flammenstern ... 97
Gift der Schlange ... 97
Gras im Sturm ... 97
Gras im Wind ... 97
Körperritual ... 97
Krallen des Feindes ... 97
Raubvogel auf der Jagd ... 98
Schlange im Gras ... 98
Schneller Körper ... 98
Schneller Wind ... 98
Schuppen der Schlange ... 98
Schützende Hand ... 99
Stoß der Schlange ... 99
Sturmböe im Tal ... 99
Wandeln im Wind ... 99
Weg des Schutzes ... 99
Wirbel des Windes ... 100
Der Rydos-Mönch ... 101
Die Zaubersprüche des Rydos-Mönchs ... 102
Ablenkung ... 102
Aruz-Schwert herstellen ... 102
Gedankengriff ... 102
Hass erkennen ... 102
Inkonsistent ... 103
Kotash-Schild herstellen ... 103
Lichtblitz ... 103
Lichtkreis ... 103
Lichtstrahl ... 104
Sinnesverschmelzung ... 104
Sonnenfeuer ... 104
Sonnenhand ... 104
Sonnenwind ... 104
Sphäre des Schutzes ... 105
Vorahnung ... 105
Der Morpher ... 106
Die Körpergestalten ... 106
Die Körpergestalten des Morphers ... 107
Flugwal ... 107
Gräber ... 108
Kampftitan ... 109
Krabbler ... 110
Kriecher ... 112
Läufer ... 113
Lichtwurm ... 114
Schatten ... 115

Schlepper..... 117
Sucher..... 118
Wassersegler 120
Windsegler 121

Die magische Energie „Kel“

Der Name "Kel" kommt aus der Sprache der Tuknearner und heißt soviel wie "die Energie aus dem Geiste". Kel steht für das magische Potential, das in fast jedem Wesen steckt und benutzt werden kann. Kel kann geformt und zu seinen Nutzen gemacht werden. Um Kel richtig zu beherrschen, muss man schon in jungen Jahren eine spezielle Ausbildung durchschreiten. Dadurch ist das Beherrschen des Kel nicht jedem zugänglich. Es ist unmöglich, im Nachhinein, also wenn man älter ist, sich dem Kel zuzuwenden, um es perfekt zu beherrschen. Die Entscheidung auf welche Art man das Kel beherrscht (sprich welches Expertenwissen gewählt wurde), übernimmt meistens die Eltern und eine spezielle Auswahlkommission der Kel-Schulen. Es gibt fünf bekannte Zauberklassen, welche die magische Energie Kel benutzen: der Pal-Controller, der Grunk-Schamane, der Kel-Kämpfer, der Rydos-Mönch und der Morpher. Alle machen sich Kel zunutze und das, fast immer, auf unterschiedliche Weise.

Der Pal-Controller

Die Magie des Controllers ist sehr breit gefächert, sehr vielseitig und ist die am meisten vorkommende Nutzung von Kel. Ein Controller nutzt seine Energie, um eine Verbindung zwischen der Realwelt und einer magiereichen Paralleldimension, auch Pal-Raum genannt, herzustellen (nach dem tuknearnischen Wissenschaftler Egrios Palkornak). Die Verbindung nennt man Kanal und man spricht auch von einem Zauber oder Spruch kanalisieren. Der Pal-Controller setzt also seine geistige Energie dazu ein, um den Kanal herzustellen, zu öffnen und fließen zulassen. Weiterhin muss er die aus dem Kanal kommende Energie formen, um aus ihr einen Nutzen zu ziehen.

Die Pal-Controller sind in Spezialisierungen unterteilt, wobei ein Controller sich auf eine Kategorie spezialisieren muss und somit nicht sofort Zugriff auf alle Kategorien hat. Es gibt die Psioniker, die Mentaten, die Energiecontroller, die Manipulatoren, die Illusionisten, die Blutmeister, die Kampfmagier und die Kreatoren. Jeder Pal-Controller kann später seine Spezialisierung erweitern und sich in eine weitere Kategorie vertiefen.

Laut letzten Zählung der Kristallgilde, gibt es ca. ###### Pal-Controller. Die am häufigsten ausgewählten Spezialisierungen sind:

Spezialisierung	Anteile
Kreator	20%
Psioniker	16%
Manipulator	15%
Blutmeister	13%
Kampfmagier	13%
Mentat	12%
Illusionist	8%
Energiecontroller	3%

Der Kel-Kämpfer

Die Kel-Kämpfer, oder auch Kel-Ta genannt, benutzen ihre magische Energie ausschließlich für den Zweikampf. Ein Kel-Kämpfer entzieht nicht einer Dimension Energie, sondern er zieht die Energie aus sich selbst, so das er das Kel direkt benutzt. Ein Kel-Ta ist ein wahrer Meister im Nahkampf. Sie haben spezielle Kampftechniken und Waffen entwickelt, die ihre Gegner schnell und sicher töten oder unschädlich machen. Im Laufe der Geschichte haben sich die Kel-Kämpfer in zwei Gruppen geteilt. Die Ros-Kel-Ta und die Syr-Kel-Ta. Die Ros-Kel-Ta benutzen einen harten Kampfstil mit den entsprechenden Kel Sprüchen und die Syr-Kel-Ta benutzen einen weichen Kampfstil mit den entsprechenden Kel Sprüchen. Beide Kämpfer gleichen sich in vielen Hinsichten, doch sind keine der beiden Kampftechniken oder Sprüche zu kombinieren.

Der Rydos-Mönch

Die Rydos-Mönche benutzen ihr Kel direkt. Ein Rydos-Mönch besitzt Sprüche zur Wahrheitsfindung und des Kampfes. Rydos-Mönch beherrschen neben ihren Kel-Sprüchen auch Kampffertigkeiten, was sie sehr gefährlich machen kann. Besonders bekannt ist ihre Art mit einen speziellen Schwert und Schild zu kämpfen, die mit ihrer Magie unterstützt wird.

Der Morpher

Die Morpher benutzen Kel direkt, aber auf eine andere Weise, wie die anderen Kel-Kundigen. Die Morpher besitzen ausschließlich Sprüche, die ihren eigenen Körper transformieren. Mit ihren Sprüchen verwandeln sie sich in festgelegte Wesen mit anderen Fertigkeiten und Kräften.

Die Geschichte der Magie

Die Kenntnis über die Magie ist in vielen Kulturen der Allianz ein Jahrtausend bekanntes Wissen, mit dem meist völlig unterschiedlich umgegangen wurde.

Die Aufteilung der Controller, wie wir sie heute kennen, stammt von den Tuknearnern. Vor über 5.000 Jahren gab es erste Aufzeichnungen von magiekundigen Tunknearnern: den Kreis’itrum (die Mächtigen). Es gab ca. 30 bis 40 unterschiedliche Disziplinen der Mächtigen mit unterschiedlichem Wissen über die Sprüche und deren Stärke. Im Jahre 473 VS veröffentlichte der Wissenschaftler und Kreis’itrum, Egrios Palkornak ein Studie in dem die Magie zum ersten Mal in der Geschichte wissenschaftlich erklärt. Egrios Palkornak widerlegte in seiner Studie das bislang bekannte Wissen über die Magie und sprach zum ersten Mal von einem Pal-Raum, einer Paralleldimension, aus dem der Kreis’itrum seine Energie bezieht. Das provokante Dokument, erhitzte die Gemüter sehr, so sprach es doch gegen alles damals bekannte Wissen. Palkornak erhielt jedoch schnell Zulauf von jungen Studenten die neugierig auf diese ungewöhnlichen Thesen waren. Aus Palkornak’s Studie wurde nach einiger Zeit eine echten Wissenschaft, so das die Magie ihren mystischen Teil im laufe der Jahre immer weiter verlor. Es bildeten sich Universitäten die alle unterschiedlichen Disziplinen

zusammenfasste, so das 7 der von heute 8 Spezialisierungen entstand. Die Bezeichnung der Magiekundigen wurde nach dem Tot von Egrios Palkornak zu seinen Ehren in Pal-Controller umbenannt. Mit der Ausbreitung der Tuknearner über die heute bekannten Sonnensysteme, breiteten sich auch das Wissen über die Magie, dem Pal-Raum und der Pal-Controller aus. Andere Kulturen haben oft eine eigene Geschichte der Magie, die später durch die Pal-Controller ersetzt wurde.

Bei den Grunk gab es seit mehr als 10.000 Jahren schon Schamanen die mit ihrer Magie Verletzen heilen und das Wetter beeinflussen. Auch heute ist der Schamanismus stark in der Kultur der Grunk verwurzelt, so das Schamanen der Grunk neben den Clanführern die mächtigsten Personen sind.

Nach Aufzeichnungen gibt es in der Geschichte der Pemtracs seit ca. 3000 Jahren magiekundige Wesen. Die Doshana (die Wirker), wie sie genannt wurden, konnten Magie wirken, ähnlich wie wir es heute kennen. Auch sie hatten sich in unterschiedliche Richtungen spezialisiert, jedoch kannten sie nicht so viele Sprüche und auch deren Magie war nicht so mächtig wie die der Pal-Controller. Die Doshana schlossen sich schnell dem tuknearnischen Magieprinzip der Pal-Controller an, so dass die Doshana-Richtung der Magie nach und nach verdrängt wurde.

Die Akuaner und auch der Terraner kannten bis zum Treffen mit den Tuknearner keine Magie. Die Akuaner waren nach dem „Kult'ryta" streng gläubig und „anormales" Verhalten wie das Wirken von Magie wurde sofort vernichtet. So kam es, dass sich kein Wissen über die Magie entfalten konnte und es somit auch keine Personen gab, die es wirken lassen konnten. Seit dem Glaubensumsturz im Jahre 68 NS hat sich die Einstellung der Akuaner sehr gelockert, so das Magie von allen akzeptiert wird und erlaubt ist.

Die Terraner hatten das Pech, das durch eine geologische Anomalie ihres Heimatplaneten die magische Energie gedämpft wurde. Es gab zwar vereinzelnd magische Ereignisse und manchmal sogar Personen die leichte magische Fähigkeiten besaßen, doch es konnte sich auch hier keine Magiekultur bilden. Erst mit dem Kontakt mit den Tuknearnern erlernten die Terraner den Umgang mit der Magie.

Landoraner kennen seit Jahrtausenden schon Magie, doch können sie nicht den magischen Fluss steuern, so dass er die Umgebung verändern konnte. Sie kannten nur die Magie die im Körper floss. Aus dem Wissen entstanden vor 2500 Jahren die heutigen Kel-Kämpfer, oder auch Kel-Ta wie sie heute genannte werden. Einst gab es mehrere Schulen und Richtungen der Kel-Ta, doch im Laufe der Zeit hatten sich die unterschiedlichen Richtungen in zwei Schulen zusammen verbunden wie es sie heute noch gibt.

Die Walerianer sind mit Sicherheit die traditionellste Spezies die sich mit der Magie beschäftigt. Magie ist seit tausenden von Jahren ein fester Bestandteil der Kultur der Walerianer. Die Drosha, wie die Controller bei den Walerianern hießen, ähnelten im Aufbau der Zaubersprüche sehr den der Controller der Tuknearnern. Somit lösten diese auch schnell die Drosha ab, als der Planet Walkas von den Tuknearnern „kultiviert" wurde.

Die Dispak kannten keine Controller, wohl aber einen Fesanuranosh, einen Steinkrieger. Diese Steinkkrieger können mit den heutigen Kel-Kämpfern verglichen werden. Sie nutzen also die körpereigene Magie um den Körper zu stählen und Schaden im Nahkampf zu verursachen. Die Fesanuranosh waren über 1000 Jahre bei den Dispak bekannt, als vor ca. 500 Jahren fanatische Glaubensanhänger die Steinkrieger als Ketzer verurteilten, so dass diese schließlich verschwanden. Es gibt Gerüchte, das es noch heute Steinkrieger gibt doch diese konnten nie offiziell bestätigt werden. Unter den Dispak gibt es heute alle Richtungen der Kel-Fähigen, vom Pal-Controller bis zum Morpher.

In der Geschichte der Guuz gab es keine magiefähigen Wesen. Die Guuz sind absolut unbegabt in Sachen der Magie und sie mögen mehr ihre technischen Spielereien, als die, aus ihrer Sicht, schwachen Magie der Pal-Controller.

Die Telmaren kennen seit über 8.000 Jahre magiefähige Wesen. Nur die Unterspezies MuroSa ist in der Lage Magie zu erlernen und wirken zu lassen. Die Telmaren kanten die Pal-Controller unter den Namen Pardosha. Die Pardosha hatten sich auf Heil- und Zerstörungsmagie spezialisiert und es gab vor ca. 3.000 Jahren auch einen Bereich der Pardosha, die sich mit der Wiederbelebung von Toten beschäftigte. Diese Necromanten wurden von den Rydos-Mönchen 1.000 Jahre später gejagt und vernichtet. Die Rydos-Mönch, eine weitere Art der Kel-Kundigen, sind auch heute ein Machtfaktor in der Allianz und sie gelten an manchen Orten als „das zweite Gesetz". Mit dem Kontakt mit den Tuknearnern gingen die Künste der Pardosha in Vergessenheit, da sie durch Schule der Pal-Controller verdrängt wurden. Durch Aufzeichnungen ist bekannt, das die Kräfte der Pardosha im Bereich der Heil- und Zerstörungsmagie teilweise mächtiger waren, als die der Pal-Controller. In einigen Fakultäten wird deshalb heute versucht, dieses Wissen zu rekonstruieren, so dass Niederschriften von Pardosha derzeit hoch im Kurs stehen. Es gibt Gerüchte, das es einigen Pal-Controllern sogar gelungen seien sollen, Teile des Necromantischen Wissen zu rekonstruieren und sogar anzuwenden. Geheimdienste, wissensdurstige Konzerne und auch die Rydos-Mönch jagen diese Pal-Controller mit ihrem illegalen Wissen.

Die Briis, die ja schließlich den gleichen Ursprung hatten wie die Telmaren, hatten sich schon immer an dem Wissen der größeren Kultur bedient. Unter den Briis gab es immer wieder einige, wenn jedoch sehr selten, die sich mit der Magie beschäftigten und manchmal sogar völlig ebenwürdig ihn ihrer Macht waren, wie die MuroSa. Normalerweise sind jedoch die Briis zu ungeduldig um sich einem harten Studium eines Pal-Controller oder einer anderen magischen Richtung zu unterwerfen.

Die Kronomäer kannten in ihrer Kultur einen Fereshkyt, einem Shamanen, der Naturgeister rufen und seine Gegner vergiften konnte. Die Fereshkyt waren jedoch immer Ausgestoßene in der Kultur der Kronomäer, so das sie keine große Bedeutung besaßen. Heute gibt es keine Fereshkyt mehr, doch einige Kronomäer üben sich in der Kunst der Pal-Controller oder den anderen magischen

Disziplinen. Jedoch besitzen diese Kel-Kundigen kein hohen Ansehen unter der kriegerischen Spezies der Kronomäer.

Drogoliten kennen erst mit dem Kontakt mit den Tuknearnern die Magie und deren Wirkung. Erst sehr spät ist es einigen Drogoliten das Prinzip der Magie zu erlernen, so das es dementsprechend heute auch nur sehr wenige Drogoliten gibt, die Magie wirken können. Hinzu kommt, das Drogoliten durch ihre Physiologie stark in der Wahl der magischen Disziplin eingeschränkt sind.

Die Drah geben einigen Forschern immer wieder Rätsel auf. Diese alte Rasse kennt die Magie schon seit mehreren Millionen von Jahren und ist somit die älteste bekannte Spezies die Magie wirken kann. Seit ca. einer Millionen Jahren haben sich die Drah sogar von ihrer Technologie getrennt, so dass es in ihrer Kultur noch magische Geräte gibt, die ihnen das Leben vereinfachen. Die Drah streben nach Wissen, sind jedoch stark nach innen gekehrt, so dass sie kaum Interesse haben etwas von anderen Spezies zu erlernen. Die Drah kannten das Prinzip des Egrios Palkornak schon lange, die sie Fooro-Prinzip oder Fooro-Kraft nennen, und nutzten die gleiche Aufteilung der Spezialisierungen, wie wir sie heute schon kennen. Da jeder Drah ein Pal-Controller ist, also die Fooro-Kraft besitzt, sind die Drah in ihrer Macht nicht zu unterschätzen. Es gibt zwar keine drahische Armee, doch im Kriegsfall kämpfen alle Drah um ihr Gebiet und es gibt nichts schlimmeres, als hunderten mächtigen Pal-Controllern gegenüber zu stehen.

Die junge Spezie de Maderianer ist von natur aus magiekundig. Nicht nur, das die Maderianer selbst magische Wesen sind, sie sind mit einer hohen Wahrscheinlichkeit auch in der Lage Magie zu wirken. Pal-Controller und andere magische Disziplinen sind somit weit verbreitet unter den Maderianern.

Die Pal-Controller der Tuknearner hatten sich damals in eine große magische Schule zusammen gefunden um ihr Wissen weiter zu geben und zu erforschen, doch dieses Prinzip zerfiel nach dem Zusammenbruch des tuknearnischen Reiches. Jedes Reich der damaligen Zeit hatte ihre eigene Schule, so dass sich die Magie in unterschiedliche Richtungen entwickelte. Es kam sogar vor, das Wissen dabei verloren ging, da die unterschiedlichen Schulen sich nicht untereinander austauschten. Als im Jahre 136 auf Entaria sich die Kristallgilde bildete, begann wieder eine Hochzeit der Magie. Die Kristallgilde sammelte das Wissen der unterschiedlichen Schulen und bildete Pal-Controller nach festen Regeln aus und betrieb starke Forschung in den magischen Künsten. Die Gilde wuchs mit den Jahren und sie besitzt heute, neben den Neiderlassungen einen starken Einfluss auf die Kultur und Politik der jeweiligen Staaten. Manchen ist die Gilde inzwischen ein Dorn im Auge, da sie auf manchen Staaten zu starken Druck ausübt, um ihre eigenen Interessen durch zu setzen. Ein gutes Beispiel ist der Walka Bund und natürlich Maderius, die stark von der Kristallgilde gelenkt werden.

Die Rydos-Mönch besitzen auf Holigat ihren „Turm der Gerechtigkeit" in dem die Rydos-Mönch ausgebildet werden. Hier trifft sich auch die Gemeinschaft regelmäßig um sich auszutauschen und Neuigkeiten zu erfahren. Ein großer Teil der Bevölkerungen der unterschiedlichsten Staaten besitzen ein starkes Vertrauen in die Rydos-Mönch, so sie in ihren Handlungen meistens die Gunst der Öffentlichkeit hinter sich haben. Trotz dieser Macht, nutzen sie diese nicht völlig aus, so das dieses Vertrauen missbrauchen würden.

Die Kel-Kämpfer besitzen zwar zwei feste Stilrichtungen, doch es gibt keine Gilde oder Vereinigung, die sich für die Wahrung des Wissens kümmert. Die Künste und Regel der Kel-Kämpfer sind gut dokumentiert und literarisch festgehalten und eine Forschung der Künste wird derzeit nicht gefördert oder organisiert. Die Weitergabe des Wissens und die Ausbildung der Kel-Kämpfer werden von den einzelnen Kampfschulen organisiert, die sich wiederum an die niedergelegten Schriften orientieren. Durch Wettkämpfe und generellen Austausch mit anderen Schulen, messen nicht nur die Schulen ihre Kräfte, sondern tauschen sich dabei auch aus und geben Wissen weiter.

Die Morpher, die ihren Ursprung auch auf Holigat, dem Heimatplaneten der Telmare und Briis hatten, sind nur eine kleine Gruppe von Kel-Kundigen der heutigen Allianz. Die Morpher waren damals eine eigene Spezialisierung der Pardosha, bis sie sich vor ca. 800 Jahren von diesen getrennt hatten und eine Richtung einschlugen. Nur mit der richtigen, stark Natur und Körper verbundenen Lebenseinstellung, kann ein Wesen ein Morpher werden. Diese Ideologie wird unter den Morphern gepflegt, so dass sie oft als Außenseiter gelten und das Leben eines Einsiedlers leben wollen oder sogar müssen. Die Morpher geben ihr Wissen von Generation zu Generation weiter, so dass es keine schriftlichen Abfassungen über ihre Magie und Kräfte gibt. Da Morpher ihre Schüler aussuchen und ausbilden, ist es unmöglich auf Wunsch ein Morpher zu werden.

Einen Zauber sprechen

Einen Zauber sprechen oder einen Kanal kanalisieren, heißt nichts anderes als, das der Kel-Kundige das tut, wofür er ausgebildet worden ist: Er zaubert.

Als erstes entscheidet sich der Charakter für einen Zauber den er sprechen will. Wichtig ist, dass zaubern immer eine Handlung ist, so das er in dieser Zeit nichts anderes machen kann.

Jeder Kel-Kundige muss eine entsprechende Spruchreichweite einhalten. Liegt sein Ziel außerhalb dieser Reichweite, so kann er es auch nicht verzaubern.

Als nächstes konzentriert sich der Charakter auf den Zauber. Dies dauert solange, wie unter Zauberdauer des Spruches angeben ist. Am Ende dieser Zauberdauer setzt der Effekt des Spruches ein. Nun muss der Kel-Kundige einen Erfolgswurf für "Kel" würfeln. Gelingt der Spruch, so ist der Effekt bei jedem Zauber unterschiedlich. Er breitet sich auf einzelne Wesen, Objekte oder auf Flächen aus. Wirkt ein Spruch gegen ein Wesen, so steht diesem meistens ein Rettungswurf zu. In diesen Fall wird der Erfolgswurf des Charakters mit dem Rettungswurf des Opfers verglichen. Eine unter Effektdauer angegebene Zeit, lässt den Zauber auch noch für diese Zeit lang wirken.

Zauberdauer

Die Zauberdauer ist meist nur in Kampfrunden interessant. Es wird zwischen Zaubersprüchen deren Wirkung sofort eintritt (halbe Handlung) und denen die länger dauern unterscheiden (Volle Handlung und länger). Ein Spruch, der sofort eintritt, kann nicht gestört werden. Zaubersprüche, die länger dauern, reichen von einer Runde bis 1 Tag und manchmal auch länger. In dieser Zeit kann sich der zaubernde Charakter nicht bewegen und darf auch nicht gestört werden. Für längere Zauber benutzt der Kel-Kundiger mindestens zwei Hände, um magische Riten auszuführen und somit die Magie zu bündeln. Dafür muss er beide Hände frei haben, demnach muss sie frei bewegen können. Spricht ein Kel-Kundiger einen längeren Zauber, so gilt er während dieser Zeit als wehrlos. Der Effekt tritt dann am Ende dieser Zeit ein.

>>>Elro-Sa will einen Zauber sprechen, der eine Runde dauert. Er besitzt eine Initiative von 14. In der ersten Runde handelt er mit 14 und spricht den Zauber. Dies ist eine volle Handlung so das der Zauber auch beim initiativewert eintritt.
Spricht er einen Spruch der zwei Runden dauert, so sind das zwei volle Handlungen. In der ersten und in der zweiten Runde ist Elro-Sa damit beschäftigt diesen Zauber zu wirken. In der dritten Runde kann er wieder etwas anderes machen. <<<

Eine Störung während der Zauberdauer tritt dann ein, wenn der Charakter Lebenspunkte durch äußere Einflüsse verliert oder umgeworfen wird. Erfolg eine Störung, so wird der Zauberspruch automatisch abgebrochen.

Reichweite

Zwischen zaubernden Charakter und Opfer gibt es eine Reichweite, die nicht überschritten werden darf. Sie ist die maximale Reichweite eines Zauberspruches, ähnlich der Reichweite einer Schusswaffe. Die Magie des Zauberspruches kann sich nicht über diese Grenze weiter fortpflanzen. Die Reichweite muss während der gesamten Zauberdauer eingehalten werden.

Wenn nicht anders beschrieben, muss zwischen Zauberer und Wirkungsbereich eine Sichtlinie bestehen. Sie darf nicht durch Gegenstände behindert werden. Glas- oder andere Sichtscheiben stellen dabei kein Hindernis dar. Es ist nicht möglich, ein Opfer, das man nur durch ein künstliches visuelles System (Videoverbindung, Spiegel oder ähnliches) sehen kann, zu verzaubern.

Während der gesamten Zauberdauer muss der Controller sein Ziel im Sichtbereich behalten. Verlässt das Ziel den Sichtbereich, so kann der Controller es auch nicht verzaubern.

Bei Sprüchen, die nur mit einer Berührung funktionieren, muss der Charakter direkt an seinen Opfer stehen, also in Nahkampfreichweite. Der Charakter führt nach Ablauf seiner Zauberdauer einen Angriff ohne Waffen durch. Da er nur sein Opfer berühren braucht, erhält er eine Wertmodifikation von +5. Gelingt der Erfolgswurf, so hat der Charakter sein Opfer berühren können. Danach erst setzt der Effekt des Spruches ein. Bei Sprüchen die keine Reichweite besitzen, wirkt sich der Effekt auf den Kel-Kundiger selbst aus oder der Kel-Kundiger gilt als Mittelpunkt. Das ist abhängig von dem Wirkungsbereich.

Wirkungsbereich

Sprüche können auf einzelne oder mehrere Wesen bzw. Objekte oder auf bestimmte Flächen wirken. Die Flächen können kreisförmig sein (angegeben mit einem Radius) oder kegelförmig (90 Grad Kegel mit Meter Angabe für die Länge). Zaubersprüche die auf selbst wirken, wirken nur auf den Kel-Kundiger alleine.

Der Wirkungsbereich stellt immer die maximale Größe an. Der Kel-Kundige kann selber bestimmen ob er dieses Maximum ausschöpft oder weniger verzaubern möchte.

Effekt

Am Ende der Zauberdauer setzt der Effekt des Spruches automatisch ein. Damit dies gelingt wird davor der Erfolgswurf des Kel-Kundigen benötigt. Gelingt der Wurf, so tritt der Effekt ein. Nur wenn der Effekt ein Lebewesen betrifft, besitzt dieses immer einen Rettungswurf.

Rettungswurf

Wird ein Wesen oder eine Kreatur von einem Charakter verzaubert, so steht dem Opfer ein Rettungswurf zu. In diesen Fall handelt es sich um einen vergleichenden Erfolgswurf zwischen dem Kel-Kundigen und dem Opfer. Der Kel-Kundige benutzt seine Fertigkeit "Kel" und das Opfer seinen magischen Rettungswurf.

Gelingt der Wurf des Opfers, so wirkt sich die Magie nicht auf das Opfer aus und die Magie verpufft unwirksam. Misslingt hingegen der Rettungswurf des Opfers, so wirkt sich der volle Effekt des Spruches auf das Opfer aus.

Nur bei wenigen Sprüchen besitzt das Opfer keinen Rettungswurf, so dass dies speziell beschrieben ist.

Einen Rettungswurf besitzen jedoch nur Lebewesen wie intelligente Spezies, Kreaturen, B-Bodys und andere oder ähnliche Lebewesen. Objekte ohne eine Intelligenz wie Türen, Drohnen, Droiden, Dachpfannen, Pflanzen, Kloschüsseln oder andere Objekte besitzen keinen solchen Wurf.

Das Opfer kann auf seine eigenen magischen Abwehrreflexe verzichten und sich einem Spruch freiwillig hingeben. Dann verzichtet es auf seinen Rettungswurf. Dies wird immer dann gemacht, wenn das Opfer verzaubert werden will, wie zum Beispiel bei Heilsprüchen oder ähnlichem. Ist das Opfer bewusstlos oder es schläft besitzt es keinen Rettungswurf.

Wird auf eine Person oder Wesen zweimal hintereinander der gleiche Spruch gezaubert, so verdoppelt sich nicht der Effekt. Es wird die Effektdauer des ersten Spruches, durch die Effektdauer des zweiten Spruches ersetzt. Wäre ja noch schöner, wenn der Effekt sich verdoppeln würde. Oder was?

Schaden verursachender Effekt

Handelt es sich bei dem Effekt um einen Schaden, gelten dieselben Regeln der Schadensermittlung wie bei einen normalen Kampf. Häufig schützt die Panzerung das Opfer und es steht ihm (fast) immer noch ein Rettungswurf zu.

Effektdauer

Manche Effekte halten eine bestimmte Zeit an. Diese Zeit wird Effektdauer genannt. Der Kel-Kundiger erschafft einen stetigen Magiefluss, der ohne sein bei tun eine bestimmte Zeit anhält.

Für manche Zaubersprüche, muss der Kel-Kundiger den Magiefluss aufrechterhalten. Bei diesen Sprüchen muss er sich also darauf *konzentrieren*, so dass der Effekt, die angegebene Dauer anhält. Charaktere, die sich auf einen Spruch konzentrieren, können sich nicht bewegen und gelten als wehrlos. Der Kel-Kundiger darf dann, während der gesamten Effektdauer, nicht gestört werden. Ansonsten wird der Spruch abgebrochen.

Generell gilt, dass der Kel-Kundige die Effektdauer frühzeitig beenden lassen kann, so dass der Effekt des Zaubers erlischt.

Spruchstufen

Ein Spruch besitzt, wie Fertigkeiten auch, Stufen. Die Stufen stehen für die Stärke des Spruches und können von dem Kel-Kundigen im Laufe der Zeit gesteigert werden. Jeder Spruch besitzt eine unbegrenzte Anzahl von Stufen. Jede Stufe modifiziert Attribute des Zaubers. Mal wird die Effektdauer verlängert oder die Zauberdauer verkürzt. Die Spruchstufe hat aber auch großen Einfluss auf den Effekt des Zaubers, so dass sich schäden erhöhen können, oder mehr Kreaturen erzeugt werden. Die Spruchstufe wird auf keinen Erfolgswurf aufaddiert, sondern modifiert nur den Zauber. Was genau modifiziert wird, ist bei jedem Spruch angegeben.

Möchte ein Kel-Kundiger einen Spruch nicht in voller Stärke einsetzen, so kann er beliebig die Stufe des Spruches verringern. Es gelten dann die Regeln für die jeweilige Stufe. Der Kel-Kundige kann nicht, nur Teile des Spruches senken. Für jede Stufe die er den Spruch verringert, erhält er eine Wertmodifikation von +1 auf die Fertigkeit „Kel“.

Abbrechen eines Zauberspruches

Der Kel-Kundiger kann jederzeit, während der Zauberdauer seinen Aufbau eines Spruches abbrechen. Das verhindert, dass er wehrlos gegenüber möglichen Angreifern ist. Er kann auch Zaubersprüche jederzeit abbrechen, die schon wirken. Er kann jedoch nicht den Effekt aufheben, den ein Zauberspruch permanent verursacht hat (Schäden eines Kampfzaubers).

Zaubern in einer Panzerung

Um einen magischen Kanal zu fokussieren, also einen Zauber zu sprechen, behindert jegliche Art von Panzerung den Fluss der magischen Energie. Dabei zählen nur Panzerungen, die am Körper getragen werden, also auch Dermalpanzerungen. Energieschirme jedoch stören die Entfaltung der Magie nicht. Ausnahmen sind bei den Ausrüstungen beschrieben wie zum Beispiel Fäden- oder Kristallrüstungen.

Der getragene Panzerungswert am Rumpf wird verdoppelt und gilt als negative Wertmodifikation auf den Erfolgswert Kel.

Spricht der Charakter einen Zauber, der nur ihn betrifft oder mit einer Berührung oder Schlag übertragen wird, so hat eine Panzerung keinen negativen Effekt.

>>>Elro-Sa trägt eine verstärkte Kleidung die am Rumpf, Armen und Beinen je 2 Punkte Panzerung schützt. Zusätzlich hat sich Elro-Sa letztes Jahr eine Fädenrüstung einoperieren lassen. Die Rüstung schützt einen Punkt, gilt jedoch nicht als Modifikation für Kel. Dies ergibt zwar 3 Punkte Panzerung, doch die Modifikation beträgt 4. <<<

Kritischer Erfolg beim Zaubern

Wird bei einem Erfolgswurf für „Kel" eine 12 gewürfelt, so wird von einem kritischen Erfolg für Zaubern gesprochen. In diesem Fall erhöht sich der Effekt des Spruches um 4 Stufen. Wenn also zum Beispiel ein Charakter einen Spruch auf Stufe 5 beherrscht und einen kritischen Erfolg würfelt, so wirkt der Zauber, wie auf Stufe 9.

Wird bei dem Spruch des Charakter ein Opfer verzaubert, steht zusätzlich diesem kein Magie-Rettungswurf zu.

Kritischer Fehler beim Zaubern

Wird bei einem Erfolgswurf für „Kel" eine 1 gewürfelt, so wird von einem kritischen Fehler für Zaubern gesprochen. Tritt dieser Fall ein, so wird mit 1w12 die Effektliste bestimmt, aus der wiederum mit 1w12 der Effekt ausgewürfelt wird. Tritt dabei ein Effekt ein, der überhaupt nicht möglich wäre, so wird dieser kritische Fehler ignoriert.

1w12	Liste
1	Liste 1
2	Liste 2
3	Liste 3
4	Liste 4
5-12	Der Spruch misslingt

Liste 1

1w12	Effekt
1	Nasenbluten: Für 1w6 Minuten blutet der Charakter aus der Nase.
2	Kälte: Die Lufttemperatur sinkt um 10°C.
3	Feueraugen: Die Augen des Charakter leuchten für 1w6 Stunden sehr Hell (ca. 2 Meter weit).
4	Zahnausfall: Dem Charakter fällt ein sichtbarer Zahn aus.
5	Haarausfall: Dem Charakter fallen alle Haare aus.
6	Knochenverformung: Eine magische Entladung verformen sich die Knochen des Charakters für immer. Würfel mit 1w6 welches Körperteil betroffen ist: 1 Arm, 2 Bein, 3-4 Hand, 5-6 Finger. Das

	Körperteil kann nicht mehr benutzt werden und müsste durch ein gentechnisches Körperteil ersetzt werden.
7	Blind: Die Augen des Charakters wachsen zu. Sie können durch eine normale Operation weder geöffnet werden.
8	Stumm: Der Mund des Charakters wächst zu. Durch eine normale Operation, kann dieser wieder geöffnet werden.
9	Taub: Die Ohren wachsen zu. Durch eine normale Operation, können diese wieder geöffnet werden.
10	Tätowierung: Ein Teil des Körpers wird durch Tätowierungen geschmückt. Die Tätowierungen sind schwarz und stellen Formen dar, die seiner Magie entspricht. Würfel mit 1w12 welches Körperteil betroffen ist: 1 Unterarm, 2 Oberarm, 3 Hand, 4 Schulter, 5 Rücken, 6 Hintern, 7 Brust, 8 Bauch, 9 Kopf, 10 Oberschenkel, 11 Unterschenkel, 12 Füße.
11	Schwäche: Der Charakter verliert einen Punkt Stärke für immer.
12	Dummheit: Der Charakter verliert einen Punkt Intelligenz für immer.

Liste 2

1w12	Effekt
1	Alter: Der Charakter altert um 1w12 Jahre.
2	Jugend: Der Charakter verjüngt sich um 1w12 Jahre.
3	Farblos: Jegliche Farbpigmente des Charakters gehen für immer verloren.
4	Dunkel: Jegliche Farbpigmente des Charakters färben sich für immer schwarz.
5	Bunt: Jegliche Farbpigmente des Charakters färben sich für immer in eine zufällige Farbe. Bestimme die Farbe mit 1w6: 1 Rot, 2 Gelb, 3 Grün, 4 Blau, 5 Pink, 6 Grau.
6	Dick: Der Charakter wird dicker und nimmt 10 kg zu.
7	Dürr: Der Charakter wird dürrer und nimmt 10 kg ab.
8	Wachsen: Der Charakter wächst um 10 cm.
9	Schrumpfen: Der Charakter schrumpft um 10 cm.
10	Falsches Ziel: Der Spruch gelingt, aber der Charakter verzaubert das falsche Feld/Wesen. Vom ursprünglichen Ziel aus gesehen, wird das nächste mögliche Ziel verzaubert. Auch Freunde oder Feinde des Charakters, auch Unschuldige und sogar der Charakter selbst können dabei betroffen werden.
11	Rückkopplung: Es tritt eine leichte magische Rückkopplung ein, so das magische Blitze aus Augen, Ohren und Mund sprühen. Der Spruch ist gescheitert und der Charakter ist für 1w6 Minuten geschockt und erhält eine WM:-4 auf alle seine Erfolgswürfe.
12	Selbstentzündung: Der Charakter brennt von innen heraus. Er erleidet sofort und dann jede Runde einen Schaden von SW:6. Panzerung schützt nicht.

Liste 3

1w12	Effekt
1	Kopfschmerzen: Durch eine konzentrierte Entladung magischer Energie in seinem Gehirn, kann der Charakter für die nächsten 1w6 Stunden nicht mehr zaubern. Er leidet unter Kopfschmerzen und ihm ist übel.
2	Bewusstseinsverlust: Es kommt zu einer starken magische Stauung im Gehirn des Charakters. Der Spruch ist gescheitert und der Charakter verliert für 1w6 Minuten das Bewusstsein.
3	Entladung: Es kommt zu einer magischen Entladung, die den gesamten Körper des Charakters in magische Blitze hüllt. Der Charakter erleidet einen Verlust von 1w6 Lebenspunkte.
4	Sich als Ziel: Der Charakter wird durch den Fluss der magischen Energie durch seinen Körper verwirrt und er verzaubert sich, anstatt sein Opfer. Wollte er ein Feld verzaubern, so verzaubert er das Feld auf dem er steht.
5	Wahnsinn: Der Charakter erliegt der magischen Macht die er entfesselt. Er ist begeistert, euphorisch, fühlt sich übermächtig und unzerstörbar. Der Charakter steht am Rand des Wahnsinns. Der Charakter muss nun einen Erfolgswurf „Intelligenz" würfeln. Gelingt der Wurf, so misslingt nur der Spruch und der Charakter beruhigt sich wieder. Misslingt jedoch der Wurf, so erleidet der Charakter eine zufällig ausgewählten Geisteskrankheit (siehe „Die Seele").
6	Nackt: Die gesamte Kleidung und Ausrüstung des Charakters fällt zu Boden.
7	Persönlicher Staub: Die komplette Kleidung und auch Ausrüstung des Charakters zerfällt zu Staub.
8	Licht: Der Charakter, seine Kleidung und seine Ausrüstung leuchten für 1w6 Stunden in hellem Licht. Das Licht besitzt eine Reichweite wie ein Scheinwerfer (50 m)
9	Feinde: Alle Personen und Kreaturen in 1w12 Meter Umkreis halten den Charakter als einen bedeutenden Feind. Jedes Wesen besitzt einen Rettungswurf gegen Magie dagegen. Alle Wesen greifen für 1w6 Runden den Charakter an. Auch wenn es sich um seine Freunde handelt.
10	Felsspalte: Unter dem Charakter zerreißt der Boden und es entsteht eine Felsspalte die 1w12 Meter lang und 1w12*2 Meter tief ist. Der Charakter muss einen Wurf für das Attribut Reflexe würfeln. Misslingt der Wurf, so fällt er in die Spalte. Entsteht die Spalte auf einem Raumschiff oder Raumstation, so erhält es 1w6 Strukturschäden.
11	Erdbeben: Durch ein kleines Erdbeben, erhalten alle Gebäude und auch der Boden kleine Risse. Entsteht das Erdbeben auf einem Raumschiff oder Raumstation, so erhält es 3 Strukturschäden.
12	Erbrechen: Der Charakter erbricht für 1w6 Minuten sein Essen. Dabei erbricht er sogar mehr, als es eigentlich möglich wäre. In dieser Zeit ist er nicht Handlungsfähig.

Liste 4

1w12	Effekt
1	Insekten: Ein riesiger Schwarm von ca. 5000 fliegenden ungefährlichen Insekten umschwirrt den Charakter für einen Tag.
2	Wasser: Um den Charakter herum entsteht plötzlich 1000 Liter Wasser.
3	Blut: Um den Charakter herum entsteht plötzlich 1000 Liter Blut.
4	Papier: 10.000 kleine längliche Papierschnipsel entstehen um den Charakter herum, auf denen der Name und Bild des Charakters gezeichnet sind.
5	Staub: Um den Charakter herum entsteht plötzlich 10 Kubikmeter brauner Staub.
6	Blitz: Ein Energieblitz lässt jede Technik (Energiewaffen, Cyberware, Droiden, usw.) in 1w12 Meter Umkreis durchbrennen. Träger von technischen Geräten steht ein Rettungswurf gegen Magie zu.
7	Bitter: Jegliche Nahrung und Trinken in 1w12 Meter Umkreis wird bitter und schlecht.
8	Schleim: Jegliche Flüssigkeit innerhalb von 1w12*10 Meter Umkreis wird in ungenießbaren grünen Schleim verwandelt.
9	Feuer: Jedes offene Gewässer innerhalb von 1w12*10 Meter Umkreis fängt an zu brennen. Die Feuer gehen nach 1w6 Runden wieder aus.
10	Naturhass: Jede wachsende Pflanze, egal ob Baum, Gras, Gemüse oder Blumen in 1w12*10 Meter verfallen zu Staub.
11	Schockwelle: Jedes Wesen in 1w12 Meter Umkreis vom Charakter entfernt, wird durch eine Schockwelle umgeworfen, sofern dem Wesen ein Stärkewurf misslingt.
12	Plasmaentladung: Der Spruch gilt als gescheitert und die magische Energie die der Charakter in einen Spruch wandeln will, entlädt sich in eine Plasmablase. Es kommt auf dem Feld, auf dem der Charakter steht, zu einer Plasmaexplosion. Die Explosion hat

	einen Radius von lw12 Meter und die Stufe des Spruches gilt als Schadenswert des Plasmas. Ein Magie-Rettungswurf steht keinem in diesem Bereich zu, jedoch ein Ausweichen-Wurf und Panzerung schützt.

Optionale Regeln

Blutmagie

Kel-Kundige können die magische Kraft der Spruche die sie gerade sprechen wollen mit der Kraft ihres eigenen Blutes verstärken. Dazu setzt ein Kel-Kundige seine eigenen Lebenspunkte ein, um seinen Erfolgswert "Kel" zu erhöhen oder die Stärke des Spruches zu steigern. Dies wird „Blutmagie" genannt. Für je eingesetzten Lebenspunkt wird der Erfolgswert "Kel" um einen Punkt positiv modifiziert. Um die Stärke des Spruches um eine Stufe zu erhöhen, muss der Kel-Kundige der nächsten Stufe entsprechende Stufe an Lebenspunkte opfern. Der Spruch des Kel-Kundigen wirkt dann wie ein Spruch der erhöhten Stufe angesehen. Der Kel-Kundige kann die Stufe des Spruches mit Blutmagie auch weiter steigern.

Die Entscheidung, dass der Kel-Kundige Blutmagie einsetzt, muss er am Beginn der Zauberdauer fällen. Die verlorenen Lebenspunkte regenerieren auf normaler Weise und die Modifikationen gelten natürlich nur für diesen einen Spruch.

Die Kombination mit Kristall- und Essenzmagie ist möglich.

Die Möglichkeit der Blutmagie wird sehr selten von Kel-Kundigen eingesetzt, da sie die Seele des Charakters schädigen kann. Opfert der Kel-Kundige mehr als 5 Lebenspunkte für einen Spruch, so muss er einen Erfolgswurf für "Intelligenz" würfeln. Misslingt der Wurf, so erhält er eine zufällig ausgesuchte Geisteskrankheit.

>>>Der Schwerverbrecher Trim Crezarus besitzt den Spruch „Feuerstrahl" auf Stufe 1. Der Schadenswert auf dieser Stufe ist 2. Das Versteck von Trim Crezarus wird von einem Haufen Freischaffenden angegriffen und Trim befindet sich kurz vor der Konfrontation mit einem Landoraner der durch die Tür stürmt. Trim muss versuchen diesen Berg von Kämpfer sofort auszuschalten. Die Zauberdauer liegt jedoch auf dieser Stufe bei einer Runde. Also zu lange. Trim entscheidet sich die Stufe mit Blutmagie zu erhöhen. Die nächste Stufe ist 2, die darauf folgende ist 3 und die darauf folgende ist 4. Trim will es also sicher machen und erhöht seine Stufe um 3 Stufen. Somit setzt er sofort 9 Lebenspunkte ein. Die Stufe ist somit auf 4 angehoben und er besitzt eine Zauberdauer von sofort und sogar einen erhöhten Schaden von 5. Trim spricht den Zauber und feuert seinen Feuerstrahl auf den Landoraner. Sein Zauber gelingt und sogar der Rettungswurf des Freischaffenden misslingt. Der Schaden jedoch wird mit insgesamt 6 ausgewürfelt. Das reicht gerade mal, die Rüstung des Kämpfers zu durchschlagen. Der Landoraner macht sich nichts aus dieser Wunde und schlägt mit den blanken Fäusten auf Trim ein. Kurz bevor er ohnmächtig wird, hört er noch wie der Landoraner in sein Funkgerät spricht „Hier Likron. Raum ist gesichert und ich hab ihn. Stellt schon mal das Bier kalt.". <<<

Essenzmagie

Die Essenz eines Lebewesens ist eine sehr starke Energiequelle. Spezies, wie die Drah leben sogar von ihr. Es gibt Rituale die Kel-Kundige einsetzen kann um mit dieser Kraft die Stäke seines Spruches zu verstärken und die stufe zu erhöhen.

Bevor der Kel-Kundige seinen Spruch spricht, muss er sich entschieden haben, dass er Essenzmagie einsetzt. Ausgehend von der Stufe auf die der Kel-Kundige seinen Spruch beherrscht, gilt die nächste Stufe als Kostenangabe an Essenzpunkten. Diese Punkte muss der Kel-Kundige opfern um den Spruch zu steigern. Der Kel-Kundige kann die Stufen des Spruches auch noch weiter steigern, wobei er natürlich noch mehr Essenz verleiert.

Die verlorenen Essenzpunkte können nie wieder regeneriert werden.

Normalerweise wird die Essenzmagie nur von Selbstmordkommandos eingesetzt. Doch es gibt geheime Rituale, die nur wenigen zugänglich ist, mit denen die Stärke von Sprüchen mit Essenz anderer Lebewesen verstärkt werden kann. Die Essenz muss dabei von intelligenten Lebewesen kommen, was natürlich absolut illegal ist. Dazu berührt der Kel-Kundige solche Opfer eine Runde lang und entzieht diesen die entsprechende Essenz. Danach spricht der Kel-Kundige seinen Spruch. Ein intelligentes Lebewesen kann bei einem solchen Ritual maximal 9 Essenzpunkte „spenden". Beim zehnten Punkt stirbt das Lebewesen und ihm kann somit auch nicht mehr Essenz entzogen werden.

Diese geheimen Rituale sind den Spielern nicht zugänglich, bzw. sollten es nicht sein.

Die Kombination mit Kristall- und Blutmagie ist möglich.

Kristallmagie

Kristallmagie ist neben der Blutmagie und Essenzmagie eine weitere Möglichkeit die Stufe eines Spruches zu erhöhen. Sie ist, verglichen mit den ersten beiden Arten, weitaus ungefährlicher und legaler, jedoch auch teurer, da magische Kristalle dabei verbraucht werden.

Das Hauptexportgut der Kristallgilde von Entaria sind magische Kristalle, die für die Herstellung von magischen Artefakte genutzt wird und um Magie zu verstärken. Dies ist der Grund für die besondere Stellung der Gilde in der Allianz.

Jeder Pal-Controller, Morpher, Schamane und Rydos-Mönch kann von den Kristallen profitieren. Jeder hat in seiner Lehrzeit gelernt die Kristall und dessen Energie für seine Magie zu nutzen. Mit dem Beginn eines Zaubers setzt der Kel-Kundige seine magische Energie ein und auch einen Kristall. Die Farbe des Kristalls gibt an, um wie viel Stufen der Spruch erhöht wird. Dadurch ergeben sich höchst unterschiedliche Effekte, je nach Zauberspruch der gesprochen wurde.

Die Kombination mit Blut- und Essenzmagie ist möglich.

Magische Kristalle können nicht kombiniert werden um eine Stufe zu erhöhen. Die folgende Tabelle gibt die Kosten und Stufen der unterschiedlichen Kristalle an:

Kristalltyp	Stufe	Preis
weißer Kristall	+1 Stufe	1 kC
gelber Kristall	+2 Stufen	5 kC
roter Kristall	+3 Stufen	10 kC
grüner Kristall	+4 Stufen	50 kC
blauer Kristall	+5 Stufen	100 kC
violetter Kristall	+6 Stufen	500 kC
schwarzer Kristall	+7 Stufen	1 MC

>>> Elro-Sa besitzt den Spruch Magie verschleiern auf Stufe 2. er muss für die nächsten Stunden seine Magie unbedingt verschleiern, da er sonst verfolgt würde. Zu beginn seines Zaubers, setzt er einen grünen Kristall ein. Dadurch steigt die Stufe seines Spruches um 4 Stufen, so dass er Stufe 6 auf den Spruch besitzt. Durch die erhöhte Stufe, liegt die Zauberdauer nicht mehr bei 2 Minuten, sondern bei einer Runde und die Effektdauer nicht mehr bei 10 Minuten, sondern bei einer Stunde. <<<

Die Zaubersprüche

In den folgenden Beschreibungen der Zaubersprüche werden Abkürzungen verwendet, die im nun im einzelnen erklärt werden.

Name: Hier steht der Name des Spruches
Zd: Die Zauberdauer, also die Zeit die ein Kel-Kundiger braucht, um einen Spruch aufzubauen.
Rw: Die Reichweite, die zwischen Opfer und Kel-Kundiger während der Zauberdauer nicht überschritten werden darf.
Ed: Die Effektdauer. Die Zeit die ein Effekt anhält. Die Zeiten sind variabel.
Wb: Der Wirkungsbereich auf den der Effekt des Spruches wirkt.
Unter Effekt steht die Wirkung die der Zauber vollbringt.
Stufe: Die Stufe gibt die Stärke des Spruches an. Dadurch können sich regeltechnische Daten des Spruches verändern.

Pal-Controller

Jeder Pal-Controller hat einer der Spezialisierung der Pal-Controller erlernt und kann dessen Sprüche studieren. In seinem späteren Leben kann er weitere Spezialisierungen erlernen. Jedem Pal-Controller stehen jedoch noch die so genannten Kanalisationszauber zum Lernen zur Verfügung. Dabei ist es egal, welche Spezialisierung der Pal-Controller besitzt. Diese Sprüche kann jeder Pal-Controller erlernen.

Die Zaubersprüche aller Pal-Controller

Aus dieser Liste kann jeder Pal-Controller, egal welcher Spezialisierung er angehört, Sprüche erlernen. Die sogenannten Kanalisationszauber stellen den Grundstein der Magie der Pal-Controller dar. Kanalisationszauber kontrollieren und verändern bestehende Magie. Egal ob natürliche oder erzeugte Magie. Nur mit Kanalisationssprüchen ist es möglich, magische Artefakte herzustellen.

Es ist jedoch unmöglich einen dieser Kanalisationszauber in ein Artefakt oder einen Ort zu binden (siehe "Spruch speichern", "Spruch binden" und Spruch schleifen").

- Aufladen
- Fallen entdecken
- Gegenstand suchen
- Gegenstand verstecken
- Leben erkennen
- Magie analysieren
- Magie aufhalten
- Magie auflösen
- Magie erkennen
- Magie verschleiern
- Magiefreie Zone
- Magischer Schutzwall
- Magisches Reich
- Objekt erkennen
- Person suchen
- Personen verstecken
- Psychometrie
- Reflexion
- Spruch binden
- Spruch schleifen
- Spruch speichern
- Spruchkombination
- Spruchnetzwerk
- Text verstehen
- Verbergen
- Widerstand brechen

Aufladen

Zd: 1 Tag	Ed: permanent
Rw: Berührung	Wb: 1 Objekt

Magie wird, wenn sie an einen Gegenstand oder Ort gebunden wird, mit den magischen Kristallen oder dem Staub von Entaria verbunden (siehe "Spruch schleifen"). Der Nachteil dabei ist, das diese magischen Gegenstände nach mehreren benutzten ihre magische Eigenschaft verlieren (Ladungen genannt). Um dies zu verhindern, kann der Controller mit diesen Spruch, magische Gegenstände wieder aufladen. Die Gegenstände müssen hierzu noch mit Magie behaftet sein. Das heißt, sie müssen noch mindestens eine Ladung besitzt. Bei jeder Anwendung erhält das Artefakt eine Ladung zurück.

Doch nicht jeder Gegenstand verkraftet es, wieder aufzuladen. Der Controller muss die Aufladung mit einen EW:2 kontrollieren. Misslingt der Wurf, verdampfen die am Gegenstand behafteten magischen Kristalle bzw. Staub, zu einen Plasma. Das Plasma verursacht in 5 m Radius einen Schaden mit einen SW:8, wobei Panzerung schützt aber kein Rettungswurf gestattet ist. Man braucht nicht erwähnen dass dabei der magische Gegenstand vollständig zerstört wird.

Will ein Controller diesen Spruch erlernen oder die Stufen steigern, muss er doppelt soviel Erfahrungspunkt ausgeben als normalerweise üblich.

Stufe	Effekt
1	Erfolgswert: 2
2	Erfolgswert: 3
3	Erfolgswert: 4
4	Erfolgswert: 5
5	Erfolgswert: 6
6	Erfolgswert: 7
7	Erfolgswert: 8
8	Erfolgswert: 9
9	Erfolgswert: 10
10	Erfolgswert: 11
Jede weitere Stufe	Erfolgswert: +1

Fallen entdecken

Zd: 1 Minute	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: 2 m, Radius

Dieser Spruch sucht nach der Restaura eines möglichen Erbauers einer Falle. Es ist besonders schwer dass gerade diese Aura zwischen den vielen Restauren gefunden wird. Jedes mal wenn der Controller mit seinen, mit sich bewegenden Wirkungsbereich, in den Aktionsbereich einer Falle kommt, wird verdeckt ein Erfolgswurf vom Spielleiter gewürfelt. Der Erfolgswert beträgt 1 damit der Charakter die Falle entdeckt

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Wirkungsbereich 5 m, Radius
3	Erfolgswert: 2
4	Effektdauer 2 Minute
5	Wirkungsbereich 10 m, Radius
6	Erfolgswert: 3
7	Effektdauer 5 Minute
8	Wirkungsbereich 20 m, Radius
9	Erfolgswert: 4
10	Effektdauer 10 Minute
Jede weitere Stufe	Effektdauer + 1 Minute, Wirkungsbereich +10 m, Radius, Erfolgswert: +1

Gegenstand suchen

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute

Rw: 10 m	Wb: 1 Objekt

Der Controller kann einen Gegenstand suchen, den er vorher schon einmal in den Händen hielt. Für die Länge der Effektdauer kennt der Controller die Richtung und die Entfernung des Gegenstandes. Wird der Gegenstand von einer Person getragen, besitzt sie einen Rettungswurf, um ihn vor dem Spruch zu verbergen.

Stufe	Effekt
1	Reichweite 10 m
2	Reichweite 20 m, Effektdauer 2 Minuten
3	Reichweite 50 m
4	Reichweite 100 m, Effektdauer 5 Minuten, Zauberdauer sofort
5	Reichweite 200 m
6	Reichweite 500 m, Effektdauer 10 Minuten
7	Reichweite 1 km
8	Reichweite 2 km, Effektdauer 30 Minuten
9	Reichweite 5 k m
10	Reichweite 10 km, Effektdauer 1 Stunde
Jede weitere Stufe	Reichweite +1 km, Effektdauer +1 Stunde

Gegenstand verstecken

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Stunde
Rw: Berührung	Wb: 1 Objekt

Dieser Spruch verbirgt Gegenstände vor einer magischen Entdeckung. Sprüche die diesen Gegenstand auffinden sollen, oder auch Sprüche die auf magischer weise Wahrnehmungsorgane verbessert, können diesen Gegenstand nicht wahrnehmen. Ein versteckter Gegenstand lässt sich nicht mit "Gegenstand suchen", "Röntgenblick" oder ähnlichen auffinden. Der Gegenstand ist aber noch normal sichtbar. Mit dem Spruch "Magie erkennen", erkennt man nur, das der Gegenstand eine magische Aura besitzt. Der Controller kann maximal einen Gegenstände verstecken.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Stunde
2	Effektdauer 2 Stunden
3	Effektdauer 5 Stunden
4	Effektdauer 10 Stunden, max. 2 Objekte
5	Effektdauer 1 Tag, Zauberdauer sofort
6	Effektdauer 2 Tage
7	Effektdauer 5 Tage, max. 3 Objekte
8	Effektdauer 10 Tage
9	Effektdauer 1 Monat
10	Effektdauer 2 Monate, max. 3 Objekte
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Monat, max. +1 Objekte

Leben erkennen

Zd: sofort	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: 2 m, Radius

In dem erzeugten Bereich erkennt der Controller jedes Leben mit einer Intelligenz. Er kennt die Entfernung und die Position von jeden Leben. Der Wirkungsbereich bewegt sich mit dem Controller und reicht auch durch Wände oder anderen Hindernissen. Die entdecken Lebewesen besitzen keinen Rettungswurf gegen diese Magie.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Wirkungsbereich 5 m, Radius
3	Effektdauer 2 Minuten
4	Wirkungsbereich 10 m, Radius
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Wirkungsbereich 20 m, Radius
7	Effektdauer 10 Minuten
8	Wirkungsbereich 50 m, Radius
9	Effektdauer 30 Minuten
10	Wirkungsbereich 100 m, Radius
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, Wirkungsbereich +10 m, Radius

Magie analysieren

Zd: 1 Tag	Ed: sofort
Rw: Berührung	Wb: speziell

Der Controller untersucht einen Effekt eines Zaubers oder einen magischen Gegenstand und analysiert diesen. Er betrachtet die magische Aura und vergleicht die gesammelten Daten, mit seinem Wissen. Er braucht für diesen Zauber, zehn Gramm vom magischen Staub von Entaria (Kosten = 1 kC), was er auf das verteilt, was er untersuchen will. Er braucht den Staub, um damit einen Interferenz zwischen der Magie und dem Staub zu erzeugen, um daraus Schlüsse auf die Magie zu ziehen. Er findet somit heraus, um was es sich für einen Zauber handelt, wie er wirkt, welche Stufe er besitzt und wie viel Ladungen enthalten sind. Außerdem erkennt er ein bestimmtes Energiemuster, an dem er den Erschaffer des Zaubers erkennen kann. Spricht der Controller den Spruch "Magie erkennen", so erkennt er dieses Energiemuster in jeden Zauber wieder, der von diesen Kel-Kundiger gezaubert wurde.

Will ein Controller diesen Spruch erlernen oder die Stufen steigern, muss er doppelt soviel Erfahrungspunkt ausgeben als normalerweise üblich.

Stufe	Effekt
1	Reichweite Berührung
2	Zauberdauer 1 Tag
3	Reichweite 1 m
4	Zauberdauer 10 Stunden
5	Reichweite 2 m
6	Zauberdauer 5 Stunden
7	Reichweite 5 m
8	Zauberdauer 2 Stunden
9	Reichweite 10 m
10	Zauberdauer 1 Stunde
Jede weitere Stufe	Reichweite +1 m

Magie aufhalten

Zd: 1 Minute	Ed: 1 Minute
Rw: Berührung	Wb: speziell

Der Controller unterbricht für die Länge der Effektdauer, den Fluss der Pal-Energie, von fremden Zaubersprüchen.

Somit werden kurzzeitig Zaubersprüche und deren Effekte aufgehoben. Mit einen Erfolgswurf, dessen Erfolgswert 2 beträgt, wird die Magie unterbrochen. Die Magie wirkt dann solange nicht, bis die Effektdauer von "Magie aufhalten" abgelaufen ist.

Bei dem Wirkungsbereich handelt es sich um den Effekt eines Zauberspruches. Es kann nur die Energiezufuhr von Pal-Controller Sprüchen aufgehalten werden. Die Sprüche von reinen Kel Benutzern (Grunk-Schamanen, Morpher, Kel-Kämpfer, Rydos-Mönchen und die anderen) kann nicht aufgehalten werden.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Reichweite 1 m
3	Effektdauer 2 Minuten, Zauberdauer 2 Runden, Erfolgswert: 3
4	Reichweite 2 m
5	Effektdauer 5 Minuten, Zauberdauer 1 Runden, Erfolgswert: 4
6	Reichweite 5 m
7	Effektdauer 10 Minuten, Zauberdauer sofort, Erfolgswert: 5
8	Reichweite 10 m
9	Effektdauer 30 Minuten, Erfolgswert: 6
10	Reichweite 20 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, Reichweite +10 m, , Erfolgswert: +1

>>>Elro-Sa will den Fluss der Pal-Energie aufhalten die für eine Energiebarriere zuständig ist. Die Barriere hat ein diebische Energiecontroller gezaubert, der seinen Fluchtweg damit absichern wollte. Elro-Sa spricht seinen Spruch "Magie aufhalten", den der auf Stufe 5 besitzt. Dazu muss er die Barriere nicht berühren und kann seine Arbeit aus 2 m Entfernung machen. Die Zauberdauer beträgt eine Runde. Der Erfolgswert beträgt 4. Nach einer Runde gelingt ihm sein Zauber und er würfelt mit einen 1w12 um zu überprüfen ob er die Energie aufhalten kann. Er würfelt eine 3 und somit verschwindet die Energiebarriere für 5 Minuten. Nach Ablauf der Effektdauer entsteht die Barriere wieder neu bis deren Effektdauer vollständig abgelaufen ist. <<<

Magie auflösen

Zd: 1 Minute	Ed: 1 Minute
Rw: Berührung	Wb: speziell

Ähnlich wie der Spruch "Magie aufhalten", richtet sich dieser Spruch gegen eine bestehende fremde Magie. Der Controller unterbricht jedoch den Fluß der Palenergie für immer und nicht kurzfristig. Somit werden Zaubersprüche und deren Effekte für immer aufgehoben. Der Controller benutzt einen magischen Kanal, um die magische Energie umzuleiten und somit unwirksam zumachen. Er kann auch damit einzelne Sprüche, wie zum Beispiel Schutzzauber, aus einem magischen Gegenstand auflösen. Dazu muss er aber vorher den Gegenstand analysiert haben (siehe "Magie analysieren").

Für die Auflösung wird ein Erfolgswurf gewürfelt. Der Erfolgswert ist gleich 2. Gelingt der Wurf, so ist die Magie für immer aufgelöst. Bei dem Wirkungsbereich handelt es sich um den Effekt eines Zauberspruches. Es kann nur die Energiezufuhr von Pal-Controller Sprüchen unterbrochen werden. Die Sprüche von reinen Kel Benutzern (Grunk-Schamanen, Morpher, Kel-Kämpfer, Rydos-Mönchen und alle andere) kann nicht aufgelöst werden.

Will ein Controller diesen Spruch erlernen oder die Stufen steigern, muss er doppelt soviel Erfahrungspunkt ausgeben als normalerweise üblich.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Reichweite 1 m
3	Effektdauer 2 Minuten, Zauberdauer 2 Runden, Erfolgswert: 3
4	Reichweite 2 m
5	Effektdauer 5 Minuten, Zauberdauer 1 Runden, Erfolgswert: 4
6	Reichweite 5 m
7	Effektdauer 10 Minuten, Zauberdauer sofort, Erfolgswert: 5
8	Reichweite 10 m
9	Effektdauer 30 Minuten, Erfolgswert: 6
10	Reichweite 20 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, Reichweite +10 m, , Erfolgswert: +1

Magie erkennen

Zd: sofort	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: 2 m, Radius

Der Controller erkennt Magie, angewandte Sprüche, verzauberte Wesen, magische Gegenstände und ähnliches. Alles was magisch ist, erkennt der Controller an einer leuchtenden Aura, die er nur sieht. Um so heller die Aura leuchtet, um so mächtiger ist die Magie. Der Wirkungsbereich bewegt sich mit dem Controller, wird aber von Objekten, die eine Sicht behindern, abgeschottet. Trägt eine Person einen magischen Gegenstand bei sich, oder ist selber magisch, besitzt diese einen Rettungswurf gegen diese Magie.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Wirkungsbereich 5 m, Radius
3	Effektdauer 2 Minuten
4	Wirkungsbereich 10 m, Radius
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Wirkungsbereich 20 m, Radius
7	Effektdauer 10 Minuten
8	Wirkungsbereich 50 m, Radius
9	Effektdauer 30 Minuten
10	Wirkungsbereich 100 m, Radius
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, Wirkungsbereich +10 m, Radius

Magie verschleiern

Zd: 2 Minuten	Ed: 10 Minuten
Rw: speziell	Wb: speziell

Dieser Spruch muss direkt nach dem Spruch gezaubert werden, der verschleiert werden soll. Der Spruch

verschleiert Sprüche die der Controller selbst gesprochen hat, vor einer magischen Entdeckung. Das heißt, das man den Effekt eines Spruches nicht mit "Magie erkennen" entdecken kann. Somit können Personen oder Gegenstände die verzaubert sind, verschleiern, so das, wenn sie auf Magie untersucht werden, sie nur als normale Personen bzw. Gegenstände erkannt werden. Die Reichweite ist die gleiche, wie die des zu verschleiernden Spruches.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 10 Minuten
2	Zauberdauer 1 Minuten
3	Effektdauer 30 Minuten
4	Zauberdauer 2 Runden
5	Effektdauer 1 Stunde
6	Zauberdauer 1 Runde
7	Effektdauer 2 Stunden
8	Zauberdauer sofort
9	Effektdauer 5 Stunden
10	Effektdauer 10 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde

>>>Elro-Sa befindet sich mit Roh'Zin und Likron in dem Basislager von feindlichen Söldnern. Man hat ihnen ihren Rückzug abgeschnitten und Elro-Sa entscheidet sich dafür, ein "Dimension Versteck" zu zaubern. Sie planen sich zu verstecken und später, wenn sich die Söldner wieder beruhigt haben, aus dem Lager zu verschwinden. Elro-Sa weiß, das es unter den Söldner auch einen Controller gibt. Es besteht somit eine große Wahrscheinlichkeit, das der geschlossene Dimensionsriss vom "Dimension Versteck", mit den Spruch "Magie erkennen", entdeckt werden kann. Er entschließt sich den Spruch zu verschleiern. Er spricht direkt nach dem "Dimension Versteck" den Spruch "Magie verschleiern". Nun kann man solange den Dimension Riss und somit die drei Freunde nicht entdecken, bis sie wieder aus ihren Versteck krabbeln. <<<

Magiefreie Zone

Zd: 1 Tag	Ed: 1 Stunde
Rw: -	Wb: 2 m, Radius

In dem, vom Controller erschaffen Wirkungsbereich, kann keine Magie fließen. Dabei ist es egal was für Magie angewandt wird. Kein Kel-Kundiger und auch keine magischen Gegenstände können wirken. Der Zauber "Magie freie Zone" überschwemmt den Wirkungsbereich mit einer Magie absorbierenden Energie, die das Zaubern unmöglich macht. Nicht nur das Zaubern in der Zone ist unmöglich, sondern auch das Zaubern in die Zone herein wird verhindert. Magische Gegenstände oder magische Wesen können diesen Bereich nicht betreten. Befinden sie sich im Wirkungsbereich verzauberte oder magische Lebewesen, wenn der Zauber entsteht, so erstarren sie und können nicht mehr von der Stelle bewegt werden. Für jede die der Controller erzeugt muss er einen Lebenspunkt opfern, den er erst regenerieren kann, wenn dieser Spruch aufhört zu bestehen.

Die Zone ist nicht sichtbar und nur mit dem Spruch "Magie erkennen" erkennbar. Die Zone speichert der Controller in 100 g magischen Staub von Entaria (Kosten = 10 kC), das in der Mitte des Wirkungsbereiches auf ein unbewegliches Feld verteilt wird.

Will ein Controller diesen Spruch erlernen oder die Stufen steigern, muss er doppelt soviel Erfahrungspunkt ausgeben als normalerweise üblich.

Dieser Spruch ist nur Lords von Entaria zugänglich.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 2 m, Radius
2	Wirkungsbereich 5 m, Radius, Effektdauer 2 Stunden
3	Wirkungsbereich 10 m, Radius
4	Wirkungsbereich 20 m, Radius, Effektdauer 5 Stunden
5	Wirkungsbereich 50 m, Radius
6	Wirkungsbereich 100 m, Radius, Effektdauer 10 Stunden
7	Wirkungsbereich 200 m, Radius
8	Wirkungsbereich 500 m, Radius, Effektdauer 1 Tag
9	Wirkungsbereich 1 km, Radius
10	Wirkungsbereich 2 km, Radius, Effektdauer 2 Tage
Jede weitere Stufe	Wirkungsbereich +1 km, Radius, , Effektdauer +1 Tag

Magischer Schutzwall

Zd: 1 Tag	Ed: 1 Stunde
Rw: -	Wb: 2 m, Radius

Der Controller erschafft einen unsichtbaren Schutzwall. Der Schutzwall hält Zaubersprüche ab, die von Außen in den Wall eindringen wollen, beziehungsweise von Innen nach Außen wirken sollen. Spricht ein Kel-Kundiger einen Zauber und der Wall ist zwischen ihm und seinem Ziel das er verzaubern will, so wird der Zauber automatisch wirkungslos. Der Wall schützt auch gegen Effekten, die den Wirkungsbereich des Walles überlappen. Der magische Schutzwall hält jede Art von Magie an seinem Außenrand seines Wirkungsbereichs auf. Das gilt für verzauberte Personen, magischen Gegenständen und kreierte Gegenstände und Wesen und somit auch für Maderianer. Für jede die der Controller erzeugt muss er einen Lebenspunkt opfern, den er erst regenerieren kann, wenn dieser Spruch aufhört zu bestehen.

Der Wall muss in einen komplizierten Zauberritual mit 10 g vom Kristallstaub von Entaria verbunden werden (Kosten = 1 kC). Der Kristallstaub wird in der Mitte des Wirkungsbereiches an einer festen Stelle auf dem Boden verteilt. Der Kristallstaub speichert den Spruch bis zum Ende der Effektdauer.

Dieser Spruch ist nur Lords von Entaria zugänglich.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 2 m, Radius
2	Wirkungsbereich 5 m, Radius, Effektdauer 2 Stunden
3	Wirkungsbereich 10 m, Radius
4	Wirkungsbereich 20 m, Radius, Effektdauer 5 Stunden

5	Wirkungsbereich 50 m, Radius
6	Wirkungsbereich 100 m, Radius, Effektdauer 10 Stunden
7	Wirkungsbereich 200 m, Radius
8	Wirkungsbereich 500 m, Radius, Effektdauer 1 Tag
9	Wirkungsbereich 1 km, Radius
10	Wirkungsbereich 2 km, Radius, Effektdauer 2 Tage
Jede weitere Stufe	Wirkungsbereich +1 km, Radius, , Effektdauer +1 Tag

Magisches Reich

Zd: 1 Tag	Ed: permanent
Rw: -	Wb: speziell

Mit diesem Spruch erzeugt der Controller in einer anderen Dimension, ein magisches Reich. Das Reich besitzt eine diskusartige Form und ist unterschiedlich groß. Je höher die Stufe des Spruches, umso größer ist auch das Reich. Ein bestehendes Reich wächst mit dem steigern der Stufe. Bei Stufe 1 besitzt das Reich einen Durchmesser von 10 m und eine maximalen Höhe von 2 m.

Bei der Anwendung dieses Spruches verliert der Controller permanent einen Lebenspunkt. Bei dem erlernen dieses Spruches, legt der Controller fest, welche Farbe die "Wand" des Reiches besitzt. Sie kann unterschiedlich sein, kann leuchten oder einfach nur schwarz sein. Populär sind dunkle Untergründe und einen leuchtenden "Himmel".

Das Reich ist mit einer Luft gefüllt, die der Controller mindestens einmal 10 Minuten lange geatmet hat. Die Magie des Spruches ist so ausgelegt, das die Luft andauernd erneuert wird. Jedoch können in dem Reich maximal so viele Lebewesen leben, wie der Durchmesser in Metern angibt. Das heißt das ein 10 km durchmessendes Reich, Luft für maximal 10.000 Lebewesen erzeugt werden kann.

Mit Erwerb des Spruches, erhält der Controller die Fertigkeit "Reich öffnen". Damit öffnet er den Zugang zu seinem Reich, was eine Runde dauert und worauf er sich konzentrieren muss. Zum gelingen, muss ihm ein Erfolgswurf auf dem Attribut "Intelligenz" gelingen. Nur mit dieser Fertigkeit, kann sein Reich geöffnet werden (siehe unten). Diese Fertigkeit können auch andere Personen, von dem Controller erlernen.

Öffnet der Charakter das Reich, so vollführt er ein magischen Ritus, damit sich eine Verbindung zwischen sich und dem Reich entsteht. Ist das Reich schon von einer anderen Person geöffnet worden, so kann es nicht noch ein weiteres Mal geöffnet werden.

Nach einer Runde entsteht eine Versetzungszone um dem Charakter herum, die einen Durchmesser von 3 Metern besitzt. Der Charakter wird in den Mittelpunkt des Reich versetzt. Zurück bleibt nur ein schwach leuchtendes Schemen, des Charakters. Das gleiche Schemen steht auch im Mittelpunkt des Reiches. Der Charakter kann sich nun frei im Reich bewegen.

Betreten andere Personen die Versetzungszone oder befinden sich während des öffnen des Reiches in der Zone, werden sie ebenfalls automatisch in das Reich versetzt. Die Versetzung erfolgt jedoch nicht in den Mittelpunkt des Reiches. Sie werden in einen Bereich versetzt, den der Controller bei der Erzeugung des Reiches festlegen hat. Um das Reich wieder zu verlassen, wird ein anderer Bereich benutzt, der ebenfalls vom Controller vorher festgelegt wird. Diese Bereiche werden Eingangsbereiche und Ausgangsbereiche genannt. Diese Bereich besitzen eine kreisrunde Fläche von maximal 10 Metern im Durchmesser. Die Standorte der Bereiche können vom Controller jederzeit neu festgelegt werden.

Wird das Reich von einer Person verlassen, so entsteht sie in der Realdimension, am Rande der Versetzungszone, an eine zufällige Stelle.

Auch der Charakter der das Reich geöffnet hat, kann über die Ausgangsbereiche in die Realdimension zurückkehren.

Um das Reich wieder zu schließen, muss der Charakter der das Reich geöffnet hat, auch es wieder schließen. Dazu muss es sich im Mittelpunkt des Reiches an der Stelle seines Schemens stellen und die Fertigkeit "Reich öffnen" erneut anwenden. Nur mit umgekehrten rituellen Symbolismus.

Danach wird das Reich geschlossen, der Charakter steht wieder in der Realdimension und die Versetzungszone ist verschwunden. Personen, Gegenstände und Kreaturen, die sich zu diesem Zeitpunkt in dem Reich befinden, bleiben im Reich. In einem geschlossenen Reich vergeht keine Zeit. Das gesamte Reich befindet sich in Stasis. Das heißt, wenn jemand das Reich schließt und nach einiger Zeit wieder öffnet, ist diese Pause niemanden im Reich aufgefallen. Die Zeit in einem geöffneten Reich verläuft genauso, wie im Realraum.

Stirbt der Charakter der ein Reich geöffnet hat oder gar der Controller der das Reich erzeugt hat, bleibt das Reich weiterhin bestehen. Es hat keinen Einfluss auf das Reich. Ist niemand mehr da, der das Reich öffnen kann, so bleibt es für immer verschlossen. Ist das Reich schon geöffnet, so bleibt es für immer offen.

Um ein magisches Reich zu zerstören, muss der Spruch "Magie auflösen" im Mittelpunkt des Reiches angewandt werden. Danach dauert es 1w12 Minuten bis das Reich sich vollständig auflöst. Danach verschwindet das Reich für immer.

Für die Anwendung dieses Spruches sind keine Grenzen gesetzt. Normalerweise erbauen sich Controller damit, einen Ort, wo sie sich zurück ziehen können, um zu lernen. Sie schaffen Arbeiter und Baumaterial an, um Häuser und Gärten zu errichten. Erbauen kleine Umweltkontrollanlagen, beauftragen Droiden und Sklaven um die Örtlichkeiten in Schuss zu halten und erschaffen Illusionsmagie damit der Himmel und die Umgebung verschönert werden.

Der Spruch wird aber auch zum Transport von Gefangenen, verderblichen Waren und Truppen benutzt.

Durch ihre Größe und der Möglichkeit, ein Reich auch in einem anderen magischen Reich zu öffnen, könnte es in Zukunft eine neue Heimat für Flüchtlinge oder

Megareichen werden. Je nachdem wie die Reiche eingerichtet sind.

Will ein Controller diesen Spruch erlernen oder die Stufen steigern, muss er doppelt soviel Erfahrungspunkt ausgeben als normalerweise üblich.

Stufe	Effekt
1	Durchmesser 10 m, Höhe 2 m
2	Durchmesser 20 m, Höhe 5 m, Zauberdauer 10 Stunden
3	Durchmesser 50 m, Höhe 10 m
4	Durchmesser 100 m, Höhe 20 m, Zauberdauer 5 Stunden
5	Durchmesser 200 m, Höhe 50 m
6	Durchmesser 500 m, Höhe 100 m, Zauberdauer 2 Stunden
7	Durchmesser 1 km, Höhe 200 m
8	Durchmesser 2 km, Höhe 500 m, Zauberdauer 1 Stunden
9	Durchmesser 10 km, Höhe 1 km
10	Durchmesser 20 km, Höhe 2 km, Zauberdauer 30 Minuten
Jede weitere Stufe	Durchmesser +10 km, Höhe +1 km

Objekt erkennen

Zd: sofort	Ed: 10 Minuten
Rw: -	Wb: 2 m, Radius

Der Controller erzeugt einen mit sich bewegenden Bereich, der ein vorher definiertes Objekt aufspürt. Er kann zum Beispiel als Objekt Sprengstoff, Waffen, Scannertechnologie, Computer, Nahrung oder anderes wählen. Gelangen ein oder mehrere der vorher definierten Objekte in den Wirkungsbereich, so erkennt es der Controller und "erspürt" die genaue Position. Es kann immer nur ein Objekt definiert werden. Der Controller kann nur ein "Objekt erkennen" Spruch aufrecht erhalten und kann nicht mehrere Sprüche mit unterschiedlich definierten Objekten zaubern. Der Wirkungsbereich reicht nicht durch massive Objekte wie Wände oder ähnliches.

Trägt eine Person ein magisches Objekt bei sich, kann sie den Gegenstand vor diesen Spruch verbergen, wenn dieser ein Rettungswurf gelingt.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 10 Minuten
2	Wirkungsbereich 5 m, Radius
3	Effektdauer 20 Minuten
4	Wirkungsbereich 10 m, Radius
5	Effektdauer 30 Minuten
6	Wirkungsbereich 20 m, Radius
7	Effektdauer 1 Stunde
8	Wirkungsbereich 50 m, Radius
9	Effektdauer 2 Stunden
10	Wirkungsbereich 100 m, Radius
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde, Wirkungsbereich +10 m, Radius

Person suchen

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: 1 Wesen

Der Controller kann eine Person suchen, die er vorher schon einmal mit den Händen berührt hat. Für die Länge der Effektdauer kennt der Controller die Richtung und die Entfernung der Person. Die Person besitzt wie immer einen Rettungswurf gegen diese Magie.

Stufe	Effekt
1	Reichweite 10 m
2	Reichweite 20 m, Effektdauer 2 Minuten
3	Reichweite 50 m
4	Reichweite 100 m, Effektdauer 5 Minuten, Zauberdauer sofort
5	Reichweite 200 m
6	Reichweite 500 m, Effektdauer 10 Minuten
7	Reichweite 1 km
8	Reichweite 2 km, Effektdauer 30 Minuten
9	Reichweite 5 k m
10	Reichweite 10 km, Effektdauer 1 Stunde
Jede weitere Stufe	Reichweite +1 km, Effektdauer +1 Stunde

Personen verstecken

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Stunde
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Dieser Spruch verbirgt Personen vor einer magischen Entdeckung. Sprüche die diese Personen auffinden sollen, oder auch Sprüche die auf magischer weise Wahrnehmungsorgane verbessert, können diese Person nicht wahrnehmen. Eine versteckte Person lässt sich nicht mit "Person suchen", "Röntgenblick" oder ähnlichen auffinden. Die Person ist aber noch normal sichtbar. Mit dem Spruch "Magie erkennen", erkennt man nur, das die Person eine magische Aura besitzt.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Stunde
2	Effektdauer 2 Stunden
3	Effektdauer 5 Stunden
4	Effektdauer 10 Stunden, max. 2 Wesen
5	Effektdauer 1 Tag, Zauberdauer sofort
6	Effektdauer 2 Tage
7	Effektdauer 5 Tage, max. 3 Wesen
8	Effektdauer 10 Tage
9	Effektdauer 1 Monat
10	Effektdauer 2 Monate, max. 4 Wesen
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Monat, max. +1 Wesen

Psychometrie

Zd: 2 Runden	Ed: sofort
Rw: Berührung	Wb: 1 Objekt

Jeder Gegenstand besitzt eine Aura aus der ein Charakter mit diesem Spruch das ungefähre Alter, seine Geschichte und seine wahre Natur erkennen kann. Alle Angaben sind wage und nicht besonders genau. Er erkennt verschwommene Bilder von markanten Ereignissen, in denen der Gegenstand eine wichtige Rolle gespielt hat. Untersucht er zum Beispiel mit "Psychometrie" eine Mordwaffe, so erkennt er das mit ihr ein Leben

genommen worden ist. Außerdem kann er, wenn ein Erfolgswurf für "Intelligenz" gelingt, erkennen wer der Mörder bzw. das Opfer war oder an welcher Stelle der Mord stattgefunden hat. Für jede weitere Information die er wissen möchte, muss ein weiterer Erfolgswurf gelingen. Ob er nun wissen will, welche Kleidung des Mörders trug oder ob es Tag oder Nacht war. Misslingt einmal der Wurf, so endet der Spruch und kann auch nicht wiederholt werden.

Die Ergebnis dieser Spruch werden von keinem Gericht der Allianz anerkannt. Somit kann er zwar ein Ermittlungsverfahren erleichtern aber nicht entscheiden. Einzige Ausnahme ist der Staat Entaria, der Magie vor Technik stellt.

Stufe	Effekt
1	Zauberdauer 2 Runden
2	Zauberdauer 1 Runden
3	Zauberdauer sofort
4	Reichweite 1 m
5	Reichweite 2 m
6	Reichweite 5 m
7	Reichweite 10 m
8	Reichweite 20 m
9	Reichweite 50 m
10	Reichweite 100 m
Jede weitere Stufe	Reichweite +10 m

Reflexion

Zd: 10 Minuten	Ed: 1 Runde
Rw: -	Wb: selbst

Dem Controller umgibt eine gelbe leuchtende Sphäre die Sprüche reflektieren, die auf den Controller gezaubert werden. Dabei ist es egal, ob er dem Effekt einen Spruches ausgesetzt wird, der gegen ihn oder sich auf eine Fläche richtete, in der er steht. Die Sphäre reflektiert den Spruch jedoch nur, wenn dem Controller ein Erfolgswurf "Intelligenz" gelingt. Wird der Spruch reflektiert, so leidet der Kel-Kundiger, der auf den Controller gezaubert hat, unter dem Effekt seines eigenen Spruches. Ein Rettungswurf ist erlaubt.

Während der gesamten Wirkungsdauer muss sich der Controller auf den Spruch konzentrieren.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde, Zauberdauer 10 Minuten
2	Zauberdauer 5 Minuten
3	Effektdauer 2 Runden, Zauberdauer 1 Minuten
4	Zauberdauer 2 Runden
5	Effektdauer 1 Minute, Zauberdauer 1 Runden
6	Zauberdauer sofort
7	Effektdauer 2 Minuten
8	Effektdauer 5 Minuten
9	Effektdauer 10 Minuten
10	Effektdauer 30 Minuten
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten

Spruch binden

Zd: 1 Stunde	Ed: 1 Tag
Rw: Berührung	Wb: speziell

Der Controller kann mit diesem Spruch, ähnlich wie "Spruch speichern", einen beliebigen Spruch an einen Ort binden. Doch diese Art der Bindung ist intensiver, komplexer und für die Ewigkeit gemacht. Außerdem kann der Controller nicht nur einen, sondern mehrere Sprüche speichern. Der Controller braucht für das binden 10 g magischen Kristallstaub von Entaria (Kosten = 1 kC). Die Stelle in die der Controller einen oder mehrere Sprüche speichern will, ist ein Quadratmeter groß. Bewegt sich ein Wesen/Kreatur in das Feld, oder in den halbkugelförmigen Wirkungsbereich, so wird der Effekt freigesetzt der dort gebunden ist. Es gibt Möglichkeiten diesen Auslöser auf unterschiedlichster Weise zu erweitern.

Erweiterter Auslöserradius

Der Controller kann bestimmen, ab welchen Radius, vom verzauberten Feld aus, der gespeicherte Effekt ausgelöst wird. Je Meter kostet dies 1 g magischen Staub (100 C).

Bestimmte Voraussetzung

Der Controller kann für die Auslösung des Effektes, bestimmte Voraussetzungen festlegen.

Es kann bestimmen, dass die auslösende Kreatur oder Wesen eine bestimmte Größe besitzen muss. Es lässt sich somit vermeiden, dass kleine Tiere ungewollt den Zauber auslösen.

Er kann bestimmen, dass nur dann der Effekt ausgelöst wird, wenn es sich um eine bestimmte Spezies oder Kreatur handelt. Er kann es auch umdrehen und sagen dass der Effekt nur bei einer bestimmten Spezies nicht ausgelöst wird.

Es ist auch möglich, dass der Effekt nur bei bestimmten Personen ausgelöst bzw. nicht ausgelöst wird. Somit kann man einen Spruch direkt gegen eine Person richten, bzw. seine Kumpels verschonen.

Jede Voraussetzung die der Controller festsetzt, kostet ihn 10 g des magischen Kristallstaubes (1 kC).

Zeitangabe

Der Controller kann festlegen, dass zusätzlich zum normalen Auslösen, der Effekt nach einer bestimmten Zeit freigesetzt werden soll. Eine Zeitangabe kostet ihn 10 g des magischen Kristallstaubes (1 kC).

Freigabe

Unter Freigabe kann er bestimmte Personen erwähnen, denen es möglich seinen soll, den Auslöser des Spruches für 1 Minute außer Kraft zu setzten oder sofort auszulösen. Für jede Person, die er freigibt, kostet es dem Controller 10 g des magischen Kristallstaubes (1 kC). Der Controller der den Speicher gezaubert hat, besitzt automatisch eine Freigabe.

Der Controller muss für jeden Spruch den er binden will, zusätzlich 1 g des magischen Kristallstaubes (Kosten = 100 C) ausgeben. Muss für den Spruch der gespeichert werden soll, schon Kristallstaub ausgegeben werden, so

muss dieser auch verbraucht werden, wenn man ihn binden will.

Wenn die Art und Wiese feststeht wie dieser Spruch wirken soll und die Ausgaben an magischem Staub feststehen, wird der Zauber gesprochen. Bei einen misslungenen Erfolgswurf geht der gesamte Staub verloren und der Controller muss es erneut versuchen.

Wird der Speicher ausgelöst, so wirkt der erste Spruch der gebunden wurde sofort und jeder weitere in 6 sec Abständen. Der Controller kann aber auch bestimmen, dass nur ein Spruch der gebundenen Sprüche ausgelöst werden soll. Die anderen wirken erst dann wieder, wenn jemand den Speicher erneut auslöst. Ähnlich wie ein Magazin für eine Waffe, funktionieren dann die gespeicherten Sprüche des Speichers.

Um das verzauberte Feld zu entdecken, reicht ein einfacher Erfolgswurf für "Intelligenz". Ist der Erfolgswurf erfolgreich, so entdeckt man Spuren des Kristallstaubes und ein leichte Verzerrung des Lichtes auf dem Feld.

Will ein Controller diesen Spruch erlernen oder die Stufen steigern, muss er doppelt soviel Erfahrungspunkt ausgeben als normalerweise üblich.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Tag
2	Zauberdauer 30 Minuten
3	Effektdauer 2 Tage
4	Zauberdauer 10 Minuten
5	Effektdauer 5 Tage
6	Zauberdauer 5 Minuten
7	Effektdauer 10 Tage
8	Zauberdauer 2 Minuten
9	Effektdauer permanent
10	Zauberdauer 1 Minute
Jede weitere Stufe	-

Spruch schleifen

Zd: 10 Tage	Ed: 1 Tag
Rw: -	Wb: 1 Objekt

Dieser Spruch ist nur Lords von Entaria zugänglich. Mit "Spruch schleifen", ist es einen Pal-Controller möglich, kleine magische Artefakte herzustellen. Er kann Sprüche, die er selbst besitzt, in Gegenstände oder Kristalle binden, so das auch andere aus ihnen einen Nutzen ziehen kann. Damit ein Controller "Spruch schleifen" erlernen kann, muss er die Sprüche "Magie erkennen", "Spruch speichern", "Spruch binden", "Aufladen" und "Magie analysieren" erlernt haben.

Man unterscheidet zwischen zwei Arten von Artefakten. Zwischen Spruchkristallen und Spruchgegenstände. Der einzige Unterschied zwischen den beiden Artefakttypen, ist, das ein Spruchkristall nur von einer bestimmten Person benutzt werden kann und billiger in seiner Herstellung ist. Ein Spruchgegenstand kann von jedem benutzt werden, der die Funktionsweise des Artefaktes verstanden hat. Ein Spruchgegenstand ist dafür aber auch teurer in seiner Herstellung und somit seltener. Große, mächtige Artefakte wie zum Beispiel das Prisma von Entaria oder die Hanosa-Kugeln können nur von Großmeistern der Gilde hergestellt werden. Sie besitzen die seltene Fertigkeit "Kristall schleifen", die es einen ermöglicht, mehrere Sprüche (Spruchkombinationen) mit mehr Macht in Gegenstände zu binden.

Spruchkristalle und Spruchgegenstände kann jeder benutzten, der die Funktionsweise der Magie des Artefakts verstanden hat. Ein Controller der die Magie analysiert hat, kann einer anderen Person die Funktionsweise problemlos erklären. Auch wenn es sich bei der Person um keine Kel-kundige Person handelt. Um ein Artefakt zu aktivieren, braucht man nur eine simple Konzentrationsübung, die sich auf das Artefakt bezieht. Wird ein Artefakt aktiviert, so wird dem Artefakt eine magische Ladung abgetragen und die Magie kann sich sofort entfalten. Wie die Magie speziell wirkt, hängt von dem Spruch ab, der in dem Artefakt gespeichert ist. Die Reichweite, Effektdauer und Wirkungsbereich ist dieselbe, wie bei dem Originalspruch und der Spruchstufe.

Mit einen Artefakt ist somit jeder in der Lage, Zauber zu sprechen obwohl er nicht zaubern kann oder den Spruch nicht beherrscht. Regeltechnisch gesehen spricht der Träger eines Artefaktes einen Spruch, der sofort wirkt. Er muss auch keinen Erfolgswurf dafür würfeln.

Für die Herstellung von magischen Artefakten braucht man immer Kristalle und Kristallstaub von Entaria. Die Kristalle halten den Spruch und der Staub gilt als Verstärker, um die Magie in den Kristall zu binden. Welche Kristalle und wie viel Staub nötig sind, ist immer abhängig von der Erfahrungspunkten, den der Spruch auf dieser Stufe normalerweise kostet.

Kristalltyp	Preis	Erfahrungspunkte
Kristallstaub	100 C/Gramm	zum verstärken
weißer Kristall	1 kC	Bis 50 EP
gelber Kristall	5 kC	Bis 100 EP
roter Kristall	10 kC	Bis 200 EP
grüner Kristall	50 kC	Bis 300 EP
blauer Kristall	100 kC	Bis 500 EP
violetter Kristall	500 kC	Bis 1.000 EP
schwarzer Kristall	1 MC	Bis 2.000 EP und mehr

Bei der Herstellung von Spruchgegenständen werden die Kristalle in einen Gegenstand eingearbeitet. Es ist nicht möglich, in einen Gegenstand mehrere Kristalle einzuarbeiten. Das kann man nur mit der Fertigkeit "Kristall schleifen".

Ein Artefakt besitzt am Anfang immer nur eine Ladung. Ein Zehntel der Erfahrungspunkte die der Spruch kostet, gibt auch die Gramm an Kristallstaub an, den der Controller zusätzlich ausgeben muss, um dem Artefakt mit einer weiteren Ladung auszustatten. Es gibt keine Begrenzung von Ladungen. Die Anzahl der Ladungen kann nach der Herstellung, nur noch mit dem Spruch "Aufladen" erhöht werden.

Es folgt eine Beschreibung der Herstellung von magischen Artefakten. Sollte man ein Artefakt auf Auftrag herstellen lassen, so beläuft sich die

Arbeitskosten nach den Herstellungskosten. Sie liegen bei 200% der Herstellungskosten.

Der Preis für Artefakte, die regulär gekauft werden, liegt zwischen 300% und 600% ihrer wirklichen Kosten.

Spruchkristall

Die Herstellung von Spruchkristallen ist die günstigste Art von magischen Artefakten. Ein Spruchkristall besteht aus einen Kristall, in dem ein beliebiger Spruch eingebunden seinen kann. Die Magie des Kristalls wird, bei der Herstellung, auf eine bestimmten Person zugeschnitten. Diese Person muss während der gesamten Zauberdauer anwesend sein. Der Kristall und die dem Kristall zu geordnete Person, wird mit dem magischen Staub von Entaria bedeckt, um eine magische Verbindung herstellen zu können.

Dem Controller muss nach Ablauf der Zauberdauer sein Erfolgswurf für "Kel" gelingen. Misslingt der Erfolgswurf, so misslingt der Bindungsversuch. Dabei werden alle eingesetzten Kristalle und Kristallstaub unbrauchbar. Gelingt der Erfolgswurf, so ist der Spruchkristall hergestellt. Um aus ihm einen Nutzen zu ziehen, muss die Person körperlichen Kontakt mit dem Artefakt besitzt. In diesen Fall, implantiert man meistens sich den Kristall unter die Haut. Beliebt sind der Stirn- oder Schläfen Bereich. Stirbt der Träger, alle Ladungen des Artefaktes sind verbraucht oder wird der Kristall vom Träger getrennt, so ist der Kristall nutzlos geworden und besitzt keinen Wert mehr.

Ein Träger kann soviel Spruchkristalle benutzten, wie er will. Doch mit jeden Kristall der angefertigt wird, verliert der Träger einen Lebenspunkt. Besitzt der Träger keine Lebenspunkte (z.B. B-Body's, Droiden), können auch keinen nutzen aus einen Spruchkristall gezogen werden. Diese Lebensenergie hält die Verbindung zwischen Träger und Kristall aufrecht. Wird der Träger von dem Spruchkristall getrennt, so verliert der Spruchkristall alle seine magische Eigenschaft und der Träger kann seinen Lebenspunkt zurück regenerieren.

Spruchgegenstand

Ein Spruchgegenstand besteht immer aus einen bestimmten Gegenstand und einen magischen Kristall von Entaria. Diese Art von magischen Artefakten, ist die teuerste unter den Artefakten. Der Gegenstand wird nicht auf eine bestimmte Person zugeschnitten, sondern soll später von jeden benutzt werden, der die Funktionsweise des Artefaktes verstanden hat. In den magische Kristall wird ein Spruch gebunden, wie bei einen Spruchkristall.

Dem Controller muss nach Ablauf der Zauberdauer sein Erfolgswurf für "Kel" gelingen. Misslingt der Erfolgswurf, so misslingt der Bindungsversuch. Dabei werden alle eingesetzten Kristalle und Kristallstaub unbrauchbar. Gelingen der Erfolgswurf, so ist der erste Schritt getan.

Nun folgt der zweite Schritt. Die Verschmelzung des Kristalls mit dem Gegenstand. Bis jetzt ist der magische Kristall vollkommene nutzlos. Aus ihm kann kein Nutzen gezogen werden. Nur mit der Verbindung mit einem dafür vorgebereiteten Gegenstand, kann eine fremde Person aus dem Artefakt Nutzen ziehen.

Von der Theorie aus, kann ein Spruch eines Kristalls nur von einer dafür bestimmten Person benutzt werden. Nun wird mit bei diesen Artefakt, ein Gegenstand anstatt einer Person mit dem Kristall verbunden. Somit benutzt der Gegenstand den Kristall und die Person den Gegenstand. Somit muss der Gegenstand für den Kristall vorbereitet werden und mit einfacher Magie verzaubert werden. Dieser Vorgang verbraucht Zeit und eine Menge magischen Staubes. Der Controller muss "Spruch schleifen" ein weiteres Mal anwenden und zwar diesmal auf den Gegenstand. Der weitere Verbrauch von magischem Kristallstaub, hängt von dem Staubverbrauch ab, der vorher eingesetzt worden sind. Dieser Wert wird einfach verzehnfacht um die Menge zu erhalten, die gebraucht wird, um den Kristall an den Gegenstand an zu binden.

Nach Ablauf der Zauberdauer, muss ein Erfolgswurf für "Kel" gelingen. Ansonsten ist der Verschmelzungsversuch misslungen und der gesamte Staub und der Kristall sind unbrauchbar geworden.

Die Art von Gegenständen, die für die Verschmelzung mit dem Kristall benutzt werden, ist unterschiedlich. Theoretisch ist es egal um was für einen Gegenstand es sich handelt. Er muss nur mechanisch den Kristall aufnehmen können. Stäbe, Waffen, Schmuckstücke oder ähnliche Dinge sind sehr beliebt.

Will ein Controller diesen Spruch erlernen oder die Stufen steigern, muss er dreimal soviel Erfahrungspunkt ausgeben als normalerweise üblich.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Tag
2	Zauberdauer 10 Tage
3	Effektdauer 2 Tage
4	Zauberdauer 5 Tage
5	Effektdauer 5 Tage
6	Zauberdauer 2 Tage
7	Effektdauer 10 Tage
8	Zauberdauer 1 Tag
9	Effektdauer permanent
10	Zauberdauer 10 Stunden
Jede weitere Stufe	-

>>>Tru Tri'ka, der Mentor von Elro-Sa, soll auf Bitten seines Schülers, ein Artefakt herstellen. Es soll ein Spruchgegenstand sein, in dem der Spruch "Panzer" gebunden ist. Tru Trika besitzt diesen Spruch auf Stufe 4, so das die Effektdauer 10 Minuten beträgt und die Panzerung um 2 Punkte steigt. Zusätzlich soll der Spruch 10 Ladungen enthalten. Tru Trika ist ein Großmeister so das er auch „Spruch schleifen" auf Stufe 9 besitzt, so das der Gegenstand auch permanent wirken wird. Tru Trika wird insgesamt 1 Tag für die Herstellung brauchen. Da der Spruch „Panzer" auf Stufe 4 200 EP kostet wird für den Gegenstand ein roter Kristall benötigt. Eine Ladung ist frei, so das 9 weitere Ladungen 1.800 g magischen Kristallstaub kosten wird (20 * 9 = 180). Im zweiten Schritt bindet er den Kristall an eine Halskette was noch weitere 1.800 g des magischen Staubes kostet. Insgesamt

wurden also 1.980 g Kristallstaub und ein roter Kristall verbraucht (180 g + 1.800 g), so das sich die Materialkosten auf 208.000 C belaufen. Tru Trika erlässt seinem Schüler Elro-Sa die weitern Arbeitskosten, aber übergibt ihn die Aufgabe eine altes Pergament aus der geheimen Magierschule auf Runo 2 zu entwenden und ihm zu bringen. Elro-Sa übernimmt den Job da er nicht genügend Geld besitzt um auch die Arbeitskosten seines Meisters zu tragen. <<<

Spruch speichern

Zd: 1 Stunde	Ed: 2 Stunden
Rw: Berührung	Wb: speziell

Dem Controller ist es mit diesem Spruch möglich, beliebige Sprüche an einen Ort zu speichern. Der Controller verzaubert ein Quadratmeter, wozu er ein Gramm vom magischen Staub von Entaria braucht (Kosten = 100 C).

Welcher Spruch gespeichert werden soll, liegt bei der Wahl des Controllers. Er kann aber nur eigene Sprüche speichern und keine von anderen Controllern. Der Effekt des gespeicherten Spruches tritt erst dann ein, wenn eine Person (das kann ein intelligentes Wesen oder auch eine Kreatur sein) das Feld betritt, bzw. den kleinen Wirkungsbereich von 1 m durchmessenden Halbkugel berührt, in dem der Spruch gespeichert worden ist.

Um das verzauberte Feld zu entdecken, reicht ein normaler Erfolgswurf "Intelligenz". Ist der Erfolgswurf erfolgreich, so entdeckt man Spuren des Kristallstaubes und ein leichte Verzerrung des Lichtes auf dem Feld.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 2 Stunden
2	Zauberdauer 30 Minuten
3	Effektdauer 5 Stunden
4	Zauberdauer 10 Minuten
5	Effektdauer 10 Stunden
6	Zauberdauer 5 Minuten
7	Effektdauer 1 Tag
8	Zauberdauer 2 Minuten
9	Effektdauer 2 Tage
10	Zauberdauer 1 Minute
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag

Spruchkombination

Zd: 1 Stunde	Ed: permanent
Rw: -	Wb: speziell

In einem einfachen Ritual ist es dem Controller möglich, zwei identische oder unterschiedliche Sprüche, gleichzeitig zu sprechen. Der Controller kombiniert dabei Sprüche die er selbst erlernt hat. Bei der Kombination gilt immer die längste Zauberdauer beider Sprüche. Die restlichen Werte der Sprüche bleiben bestehen.

Eine Spruchkombination muss nicht nur erschaffen, sondern auch erlernt werden. Eine Spruchkombination kostet 50 EP addiert mit den Spruchkosten der Stufen beider Sprüche die kombinert werden sollen. Die erlernte Spruchkombination kann als neuer Zauber mit einem freigewählten Namen im Zauberbogen aufgenommen werden.

Eine Spruchkombination kann nicht wie andere Zauber mit Erfahrungspunkten gesteigert werden. Die Werte für die Spruchkombination stehen fest. Auch wenn der Controller einen der ursprünglichen Zaber weiter steigert, hat dies keinen Einfluss auf den neu erschaffenen Spruchkombinations-Zauber.

Der Controller kann mehrere Spruchkombinationen erlernen. Es ist auch möglich eine Spruchkombination mit einer anderen Spruchkombination oder Zauber zu kombinieren.

>>> Der Controller könnte zum Beispiel „Energieschirm" auf Stufe 3 und „Panzer" auf Stufe 4 zu einer Spruchkombination zusammen fassen. Die Zauberdauer wäre 1 Runde, da die Zauberdauer von „Energieschirm" länger ist als die von „Panzer". Der Controller muss für diesen neuen Zauber 190 EP (50 EP + 60 EP + 80 EP) ausgeben. Steigert der Controller die Stufe für Energieschirm auf Stufe 5, so hat dies keinen Einfluss auf den neuen Spruchkombinations-Zauber. <<<

Stufe	Effekt
1	2 Sprüche kombinieren
2	-
3	-
4	3 Sprüche kombinieren
5	-
6	-
7	4 Sprüche kombinieren
8	-
9	-
10	5 Sprüche kombinieren
Jede weitere Stufe	+1 Sprüche kombinieren

Spruchnetzwerk

Zd: 1 Stunde	Ed: 10 Minuten
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Dieser komplizierte Spruch, ermöglicht es auch anderen Wesen, Magie wirken zu lassen. Hierfür verzaubert der Controller ein Individuum und stellt somit eine magische Verbindung zwischen sich und der Person her. Nachdem die Verbindung hergestellt worden ist, kann der Controller in der Zeit der Effektdauer einen beliebigen Spruch sprechen. Auf ein geheimes Kommando hin, spricht er den Zauber und gleichzeitig macht es die Person ihm nach. Der Controller spricht normal seinen Spruch den er sprechen will und der Effekt tritt nach der Zauberdauer ein. Danach "zaubert" die andere Person bei ihrer Initiative (eventuell auch erst nächste Runde). Dazu geben sie den Magiekanal der zwischen dem Controller und sich frei und der gleiche Zauber den vorher der Controller gewirkt hat, wirkt nun durch die Person. Damit dies gelingt, muss dem Controller ein zusätzlicher Erfolgswurf für "Kel" gelingen. Misslingt der Erfolgswurf so verliert dieser einen Lebenspunkt.

Für diesen Spruch fungiert die Person nur als Austrittspunkt der Magie und als kleine unterstützende Hilfe. Denn der Controller muss sich nicht auf den Zaubervorgang des Spruches der Person konzentrieren oder sonstige Handlungen aufbringen. Dies muss die Person tun. Nach dem der zweite Spruch gesprochen ist, verflüchtigt sich die Verbindung zum Controller und die Magie des Spruchnetzwerkes zu dieser Person vergeht.

Das Spruchnetzwerk ist eine beliebte Magie, um kurzzeitig anderen Personen eine magische Unterstützung zu gewährleisten, ohne dass die Personen jemals zuvor Magie gewirkt hat.

Das Spruchnetzwerk kann übrigens auch auf mehrere Personen angewandt werden, die dann alle gleichzeitig den gleichen Spruch wie der Controller zaubern. Der Rekord für das größte Spruchnetzwerk, liegt bei 289 Personen die den Spruch des Controllers mitsprechen. Der Rekord wurde auf einem Magiekongress auf Surama von dem Controller Flema Loozra aufgestellt, der jedoch dabei starb, als zu viele Sprüche misslangen.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 10 Minuten
2	Zauberdauer 30 Minuten
3	Effektdauer 30 Minuten
4	Zauberdauer 10 Minuten
5	Effektdauer 1 Stunde
6	Zauberdauer 5 Minuten
7	Effektdauer 2 Stunden
8	Zauberdauer 1 Minuten
9	Effektdauer 5 Stunden
10	Zauberdauer 2 Runden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde, Zauberdauer 1 runde

Text verstehen

Zd: 1 Runde	Ed: 2 Runden
Rw: Berührung	Wb: 1 Objekt

Der Controller konzentriert sich und sucht nach der Rest-Aura des Schreibers des Textes. Ist der Zauber erfolgreich, hat er die Aura gefunden und kann dadurch den Sinn der Schrift entziffern. Er kann dadurch nicht den genauen Wortlaut erkennen. Der Spruch "Text verstehen", bezieht sich auch nur auf Originaltexte die von Hand geschrieben, getippt, gemeißelt oder anders hergestellt worden sind. Der Spruch wirkt nicht bei Kopien oder Texten auf Computerbildschirmen oder anderen vervielfältigten Texten.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 2 Runden
2	Effektdauer 1 Minute
3	Effektdauer 2 Minuten
4	Effektdauer 5 Minuten
5	Effektdauer 10 Minuten
6	Effektdauer 30 Minuten
7	Effektdauer 1 Stunde
8	Effektdauer 2 Stunden
9	Effektdauer 5 Stunden
10	Effektdauer 10 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde

Verbergen

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Stunde
Rw: -	Wb: 2 m, Radius

Der Controller erschafft einen Bereich um sich herum, in dem er sich und alles in ihr vor magischer Entdeckung verbirgt. Der Bereich bewegt sich mit dem Controller. Magische Entdeckungszauber, die nach Dingen, Personen oder ähnlichem sucht, können diesen Bereich nicht durchdringen.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Stunde
2	Effektdauer 2 Stunden
3	Effektdauer 5 Stunden
4	Effektdauer 10 Stunden, Wirkungsbereich 5 m Radius
5	Effektdauer 1 Tag, Zauberdauer sofort
6	Effektdauer 2 Tage
7	Effektdauer 5 Tage, Wirkungsbereich 10 m Radius
8	Effektdauer 10 Tage
9	Effektdauer 1 Monat
10	Effektdauer 2 Monate, Wirkungsbereich 20 m Radius
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Monat, Wirkungsbereich +10 m Radius

Widerstand brechen

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Runde
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Dieser Spruch bewirkt, dass ein Wesen seine natürliche Abwehrmöglichkeit gegen Magie verliert. Damit dieser geschieht wird vor jeden Rettungswurf des Opfers ein Erfolgswurf gewürfelt. Die "Intelligenz" des Controllers gibt den Erfolgswert an. Gelingt der Erfolgswurf, so verliert das Opfer seinen Rettungswurf und der Effekt des Spruches setzt ein. Misslingt der Wurf, so besitzt das Opfer den Rettungswurf, der ja aber auch misslingen kann.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Reichweite 1 m
3	Effektdauer 2 Runden
4	Reichweite 2 m
5	Effektdauer 1 Minute
6	Reichweite 5 m, Zauberdauer sofort
7	Effektdauer 2 Minuten
8	Reichweite 10 m
9	Effektdauer 5 Minuten
10	Reichweite 20 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Minute, Riechweite +10 m

Energiecontroller

Die Disziplin der Energiecontroller, ist die jüngste unter den Spezialisierungen der Pal-Controller. Sie entstand aus der Spezialisierung der Psioniker heraus. Eine genaue Trennung zwischen Psioniker und Energiecontroller fand im Jahre 298 NS statt. Die kleine Gemeinschaft von jungen Pal-Controllern, wurde damals herablassend belächelt und nicht ernst genommen. Pal-Controller, die sich einzig allein auf die Energie und Technik konzentrieren, widersprach allen Werten der Pal-Controller. Die Energiecontroller besaßen nur wenige Zustimmung in der Gilde und hatten somit keine Stimmengewalt im hohen Rat. Erst sechs Jahre später, als die MORUT'U TEC Inc. mittels Energiecontroller, einen großen Angriff von Black-Linern auf ihr Computersystem abwehren konnte, wurde man in der Gilde auf das Können der Controller, aufmerksam,. Nach langen Verhandlungen, wurde die Disziplin der Energiecontroller fest in die Struktur der Gilde einbezogen.

Die auffälligsten Sprüche des Energiecontrollers, beschäftigen sich mit dem Bereisen des Datenrasters, via Magie. Die Nutzung von Magie, also ohne technische Hilfsmittel, führte sofort bei Erscheinen, heftigen Widerspruch bei den Betreibern der Datenraster. Eine Gebührenabrechnung, von seitens der Betreiber, war bei Gebrauch ohne Hilfsmittel nicht möglich. Ein Energiecontroller der also das Raster bereist, galt somit als illegaler Eindringling. Nun konnte man im Raster nicht zwischen illegalen und legalen User unterscheiden. Dazu erfand man ein Abbuchungsgerät: Dem Zugangskartenmodul (ZKM). Dieses Gerät, sollte es dem Raster-Regulator ermöglichen, auch von Energiecontroller Gebühren abzukassieren. Das Gerät wird jedoch, bis heute, nur von übereifrigen, gesetzestreuen Energiecontrollern benutzt. Einer Schätzung zufolge, benutzen 83% aller Energiecontroller keinen ZKM bei der Nutzung des Datenrasters.

Eine Besonderheit ist bei der Bereisung des Datenrasters noch zu beachten. Es ist nicht möglich, im Raster zu zaubern oder Sprüche nachträglich zu verlängern. Der gedankliche Kontakt mit dem Raster, macht dies unmöglich.

Die Zaubersprüche des Energiecontroller

- Absorber
- Batterie
- Computer Interface
- Durchbrennen
- Energie absorbieren
- Energie verstärken
- Energie Wandeln
- Energiebarriere
- Energiefluss
- Energieschirm
- Energieschirm brechen.
- Energiewesen
- Entladung
- Gewitter
- Hologramm
- Leitung scannen
- Lichtblitz
- Rasterinterface
- Röntgenblick
- Scanner
- Schalter
- Sonnensegel
- Sonnenzellen
- Speicher
- Statischer Nebel
- Störfeld
- Strahlenschild
- Tarnfeld
- Trägerwelle
- Umgehung
- Unterbrecher
- Verstärker

Absorber

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: speziell

Dieser Spruch ist speziell für die Anwendung mit dem Spruch "Rasterinterface" entworfen worden. Der Controller bildet einen mentalen Schutz, den ihn vor Angriffen vor Sicherheitsprogrammen oder anderen Black-Liner schützt. "Absorber" wirkt wie der Demodulation-Chip für eine Black-Box mit einem Schutzwert von 1. Die Höhe des Schutzes beträgt 1. Der Spruch "Absorber" muss vor dem Eintritt in das Raster gezaubert werden.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 5 Minuten, Schutzwert 2
3	Effektdauer 10 Minuten
4	Effektdauer 30 Minuten
5	Effektdauer 1 Stunden, Schutzwert 3
6	Effektdauer 2 Stunden
7	Effektdauer 3 Stunden
8	Effektdauer 4 Stunden, Schutzwert 4
9	Effektdauer 5 Stunden
10	Effektdauer 6 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde, Schutzwert +1

Batterie

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Tag
Rw: Berührung	Wb: 1 Objekt

Der Energiecontroller besitzt mit diesem Spruch die Möglichkeit, sich an einer Energiequelle aufzuladen. Das kann eine Steckdose oder ähnliches sein. Dazu muss er die Quelle berühren. Er lädt dabei soviel Energieeinheiten auf, wie seine "Intelligenz" entspricht. Mehr Einheiten kann er nicht aufladen.

Mit diesen Spruch kann den Schadenswert von Zaubersprüchen erhöhen. Dazu zieht er soviel Energieeinheiten aus seiner magischen Batterie ab, wie er den Wert erhöhen will. Als maximale Grenze gilt dabei die Stufe des Spruches (z.B. Stufe 3 bedeutet das maximl 3 Energieeinheiten eingesetzt werden können). Wenn er

den Schaden eines Zauberspruches erhöhen will, muss er dies vor dem Zaubern ansagen. Egal ob dann der Zaubergelingt oder misslingt, die eingesetzten Energieeinheiten sind dann verbraucht. Besitzt er keine Energieeinheiten mehr, kann er erst wieder nach einen Tag diesen Spruch anwenden.

Stufe	Effekt
1	Energieeinheiten = Intelligenz
2	Energieeinheiten = Intelligenz +2
3	Energieeinheiten = Intelligenz +3
4	Energieeinheiten = Intelligenz +4
5	Energieeinheiten = Intelligenz +5
6	Energieeinheiten = Intelligenz +6
7	Energieeinheiten = Intelligenz +7
8	Energieeinheiten = Intelligenz +8
9	Energieeinheiten = Intelligenz +9
10	Energieeinheiten = Intelligenz +10
Jede weitere Stufe	Energieeinheiten +1

##beispiel

Computer Interface

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: Berührung	Wb: 1 Objekt

Der Zauberer verzaubert einen DRZ-Buchse und benutzt seine Gedanken, wie ein Standard Terminal, um das Datenraster zu bereisen. Er kann alles machen und tun was ein normaler User mit seinen Terminal auch machen kann. Er kann nur keine Daten speichern. Dazu braucht er den Spruch "Speicher".

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 5 Minuten
3	Effektdauer 10 Minuten
4	Effektdauer 30 Minuten
5	Effektdauer 1 Stunden
6	Effektdauer 2 Stunden
7	Effektdauer 3 Stunden
8	Effektdauer 4 Stunden
9	Effektdauer 5 Stunden
10	Effektdauer 6 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde

Durchbrennen

Zd: 3 Runden	Ed: permanent
Rw: Berührung	Wb: 1 Objekt

Durch eine Überladung von bestimmten Funktionen, entsteht beim verzauberten technischen Gerät, ein leichter Defekt. Das Gerät fällt aus, bis es wieder repariert worden ist. Die Reparaturkosten betragen 0,1% des Originalpreises, jedoch nicht mehr als 100 C. Trägt eine Person das Gerät bei sich, so steht der ihr ein Rettungswurf zu.

Dieser Spruch ist sehr beliebt beim Einsatz gegen Energiewaffen, Funkgeräte Nachtsichtgeräten oder wichtige Schaltkreise eines Droiden.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 1 Objekt
2	Reichweite 1 m, Zauberdauer 2 Runden
3	Wirkungsbereich 2 Objekte
4	Reichweite 2 m, Zauberdauer 1 Runde
5	Wirkungsbereich 3 Objekte
6	Reichweite 3 m, Zauberdauer sofort
7	Wirkungsbereich 4 Objekte
8	Reichweite 4 m
9	Wirkungsbereich 5 Objekte
10	Reichweite 5 m
Jede weitere Stufe	Wirkungsbereich +1 Objekt, Reichweite +1 m

Energie absorbieren

Zd: 3 Runden	Ed: 1 Runde
Rw: -	Wb: selbst

Der Controller generiert ein Energienetz um sich herum, das Energie in Lebenspunkte wandelt. Dieser Spruch absorbiert jede gebündelte Energie die auf das Netz prallt. Somit verursachen Energiewaffen keinen Schaden beim Controller. Jeder Schadenpunkt wird in einen Lebenspunkt gewandelt. Die Lebenspunkte können nicht über das übliche Maximum steigen. Dieser Spruch ist auch der Grund, warum Energiecontroller immer eine Energiewaffe bei sich haben.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Effektdauer 2 Runden
3	Effektdauer 5 Runde
4	Effektdauer 1 Minute, Zauberdauer 2 Runden
5	Effektdauer 2 Minuten
6	Effektdauer 5 Minuten, Zauberdauer 1 Runde
7	Effektdauer 10 Minute
8	Effektdauer 20 Minute, Zauberdauer sofort
9	Effektdauer 30 Minute
10	Effektdauer 1 Stunde
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde

Energie verstärken

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: Berührung	Wb: 1 Objekt

Der Controller verstärkt das Energieoutput von technischen Geräten. Funkgeräte senden weiter (Funkreichweite), Fahrzeuge fahren schneller (Bewegungsreichweite), der Schadenswert von Energiewaffen steigt (Schadenswert) und Energieschirme schützen besser (Energiepunkte).

Stufe	Effekt
1	Funkreichweite 20%
2	Bewegungsreichweite +1
3	Funkreichweite 50%, Schadenswert +1
4	Bewegungsreichweite +1, Energiepunkte +1
5	Funkreichweite 100%, Zauberdauer sofort
6	Bewegungsreichweite +1, Energiepunkte +2
7	Funkreichweite 150%, Schadenswert +2
8	Bewegungsreichweite +1, Energiepunkte +3
9	Funkreichweite 200%
10	Bewegungsreichweite +1, Energiepunkte +4
Jede weitere	Funkreichweite +100%, Bewegungsreichweite +1,

Stufe	Schadenswert +1, Energiepunkte +1

Energie Wandeln

Zd: 1 Runde	Ed: sofort
Rw: -	Wb: selbst

Mit der Hand des Energiecontrollers, entzieht er aus Energiequellen wie einer Steckdose Energie und wandelt sie in Lebenspunkte um. Befinden sich keine Energiequelle in der Nähe, so kann er den Sprüche "Batterie" als Energiequelle benutzen. Dabei gilt, dass ein gespeicherter Energiepunkt ein Lebenspunkt zurück gibt. Durch den Wandel der Energie heilt der Controller Lebenspunkte zurück. Das normale Maximum der Lebenspunkte kann dabei nicht überschritten werden.

Stufe	Effekt
1	Lebenspunkte +1
2	Lebenspunkte +2
3	Lebenspunkte +3
4	Lebenspunkte +4
5	Lebenspunkte +5
6	Lebenspunkte +6
7	Lebenspunkte +7
8	Lebenspunkte +8
9	Lebenspunkte +9
10	Lebenspunkte +10
Jede weitere Stufe	Lebenspunkte +1

Energiebarriere

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: speziell

Der Controller lässt eine feste, unbewegliche Energiebarriere, aus freien blauen Entladungen entstehen. Sie besitzt eine Oberfläche von 2 Quadratmeter, deren Form frei wählbar ist, aber zusammenhängend sein muss. Der Panzerwert ist 5, gegen Energiewaffen wird der Wert sogar verdoppelt und der Panzerwert mehrere Barrieren addiert sich. Die Barriere kann außerdem nicht durchschritten werden.

Stufe	Effekt
1	Oberfläche 2 m2
2	Oberfläche 5 m2
3	Oberfläche 10 m2
4	Oberfläche 20 m2
5	Zauberdauer sofort, Oberfläche 50 m2, Panzerungswert 10
6	Oberfläche 100 m2
7	Oberfläche 200 m2
8	Oberfläche 300 m2
9	Oberfläche 500 m2
10	Oberfläche 1 km2, Panzerungswert 20
Jede weitere Stufe	Oberfläche +1 km2

Energiefluss

Zd: 2 Runden	Ed: 1 Runde
Rw: -	Wb: selbst

Mit dem Spruch "Energiefluss" ist es möglich, in Daten- oder Energieleitungen körperlich zu reisen. Der Controller verwandelt sich in einen Energienebel, der sich mit der Daten- bzw. Energieleitung vereinigt. Er reist nun in der Leitung als Elektronenfluss, zu seinem Ziel. Eine ungefähres Wissen vom Aufbau vom Daten/Energienetz muss der Controller schon besitzen, um auch dort anzukommen, wo er hinwill. Das Ziel seiner Reise muss der Controller nicht persönlich kennen. Doch muss er wissen, ob es dort auch einen Daten bzw. Energieanschluss gibt. Er kann nicht mitten in der Leitung seine Reise beendigen.

Die Reise zu seinem Ziel dauert eine Runde. Am Austrittspunkt formt sich der Controller aus der Daten- bzw. Energie- Leitung zu einem Nebel, der sich dann zu seinen Körper verfestigt. Dieser Vorgang dauert ebenfalls eine Runde.

Bemerkung: Das Reisen auf diese Art ist von den Energieversorgern und den Datenraster-Betreiber verboten worden. Mit der Begründung, dass man das Leitungsnetz für nicht dafür geschaffene Nutzungen Zweck entfremdet benutzt. Außerdem müßte nach Paragraph 4482334.537 des VtG-BnR 449A 81d für die Bereitstellung eines solchen Transportelementes, eine Gebühr an die Betreiber entfallen. Diese ist aber aus technischen (magischen) Gründen nicht zu entrichten und die Illegale Nutzung nicht kontrollierbar.

Stufe	Effekt
1	Entfernung 10 m
2	Entfernung 50 m
3	Entfernung 100 m
4	Entfernung 200 m
5	Entfernung 500 m
6	Entfernung 1 km
7	Entfernung 5 km
8	Entfernung 10 km
9	Entfernung 50 km
10	Entfernung 100 km
Jede weitere Stufe	Entfernung 500 km

####>>>Beispiel: ####

Energieschirm

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Stunde
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Der Controller lässt aus seinen Händen, um die verzauberte Person ein Energieschild entstehen. Es gleicht einem normalen Panzer-Energieschirm. Diese magische Variante eines Energieschirmes, besitzt vier Energiepunkte. Wird die Person von einer Fernkampfwaffe getroffen so werden zuerst die Energiepunkte des Schirmes abgezogen und dann erst die Lebenspunkte. Ein magisches Energieschild kann mit einem technischen Energieschild zusammen kombiniert werden und kann mit dem Spruch "Energieschirm verstärken" auch modifiziert werden. Ein mehrfaches Anwenden dieses Spruches auf eine Person ist wie üblich nicht möglich.

Stufe	Effekt
1	Energiepunkte 4
2	Reichweite 5 m, Wirkungsbereich 2 Wesen

3	Energiepunkte 5
4	Wirkungsbereich 3 Wesen
5	Energiepunkte 6, Zauberdauer sofort
6	Wirkungsbereich 4 Wesen
7	Energiepunkte 7
8	Wirkungsbereich 5 Wesen
9	Energiepunkte 8
10	Wirkungsbereich 6 Wesen
Jede weitere Stufe	Energiepunkte +1, Wirkungsbereich +1 Wesen

Energieschirm brechen

Zd: 1 Runde	Ed: sofort
Rw: 10 m	Wb: 1 Objekt

Der Controller verändert die Schildphasenfrequenz eines tragbaren Energieschirmes, so dass der Energieschirm zusammenbricht. Gegen diesen Spruch besitzt das Opfer einen Rettungswurf.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 1 Objekt
2	Zauberdauer sofort
3	Reichweite 20 m
4	Wirkungsbereich 2 Objekte
5	Reichweite 50 m
6	Reichweite 100 m
7	Reichweite 200 m
8	Wirkungsbereich 3 Objekte
9	Reichweite 500 m
10	Reichweite 1 km
Jede weitere Stufe	Wirkungsbereich +1 Objekte, Reichweite +1 km

Energiewesen

Zd: sofort	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: speziell

Der Controller erschafft aus Energie eine Kreatur, die keine feste Form besitzt. Sie erscheint als bläulich blitzender Nebel. Die Kreatur gehorcht jedem mentalem Befehl des Controllers. Das Energiewesen bewegt sich ausschließlich fliegend fort. Energiewaffen verursachen keinen Schaden bei dem Energiewesen und beim Angriff erhält es noch eine WM:+5 weil es nur seine Opfer berühren muss. Die Werte des Energiewesens sind:

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
2	2	2	4	2	-	9
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		10	6	5	4	0

Angriff: Berührung +4 (SW:2)

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 10 Minuten, Schadenswert 3, Initiative 12
3	Berührung 5, Lebenspunkte 11
4	Effektdauer 30 Minuten, Schadenswert 4, Initiative 14
5	Berührung 6, Lebenspunkte 13
6	Effektdauer 1 Stunde, Schadenswert 5, Initiative 16
7	Berührung 7, Lebenspunkte 15
8	Effektdauer 2 Stunden, Schadenswert 6, Initiative 18
9	Berührung 8, Lebenspunkte 17
10	Effektdauer 5 Stunden, Schadenswert 7, Initiative 20
Jede weitere	Effektdauer +1 Stunde, Schadenswert +1, Berührung
Stufe	+1, Lebenspunkte 2, Initiative +2

Entladung

Zd: sofort	Ed: sofort
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Der Energiecontroller verursacht durch eine plötzliche Entladung, Schaden bei seinen Opfer. Panzerung schützt gegen diesen Schaden. Das Opfer besitzt wie üblich einen Rettungswurf.

Stufe	Effekt
1	Schadenswert 1
2	Schadenswert 2, Reichweite 1 m
3	Schadenswert 3
4	Schadenswert 4, Reichweite 2 m
5	Schadenswert 5
6	Schadenswert 6, Reichweite 4 m
7	Schadenswert 7
8	Schadenswert 8, Reichweite 8 m
9	Schadenswert 9
10	Schadenswert 10, Reichweite 15 m
jede weitere Stufe	Schadenswert +1, Reichweite +5 m

Gewitter

Zd: 2 Runden	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: 2 m, Radius

Der Controller lädt den Wirkungsbereich mit Energie auf, so dass aus dem Boden Energieblitze gegen den Himmel und zu anderen Gegenständen oder Personen schießen. Dass ein Blitz in einer Runde eine Person trifft, wird mit einem Erfolgswurf überprüft. Der Erfolgswert liegt bei 8 und gilt als normaler Fernkampfangriff. Ein Blitz besitzt einen Schaden mit einen SW von 7. Panzerung schützt, aber dem Opfer steht kein Rettungswurf zu.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 2 m, Radius
2	Reichweite 20 m
3	Zauberdauer 1 Runde, Wirkungsbereich 5 m, Radius
4	Effektdauer 2 Minuten, Reichweite 50 m,
5	Effektdauer 5 Minuten, Zauberdauer sofort, Wirkungsbereich 10 m, Radius
6	Reichweite 100 m
7	Effektdauer 10 Minuten, Wirkungsbereich 20 m, Radius
8	Reichweite 200 m
9	Effektdauer 30 Minuten, Wirkungsbereich 50 m, Radius
10	Reichweite 500 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde, Wirkungsbereich +100 m, Radius

Hologramm

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: 1 m, Radius

Der Controller lässt ein Hologramm entstehen. Es ist durch das leichte flackern und seine Blässe sofort als solches zu erkennen. Welche Bilder gezeigt werden liegt bei der Wahl des Controllers. Er kann erlebte Gedanken wieder ablaufen lassen oder Bilder aus seiner Phantasie.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minuten
3	Effektdauer 5 Minuten
4	Effektdauer 10 Minuten, Wirkungsbereich 2 m, Radius
5	Effektdauer 30 Minuten
6	Effektdauer 1 Stunde, Wirkungsbereich 3 m, Radius
7	Effektdauer 2 Stunden
8	Effektdauer 5 Stunden, Wirkungsbereich 4 m, Radius
9	Effektdauer 10 Stunden
10	Effektdauer 20 Stunden, Wirkungsbereich 5 m, Radius
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Stunden, Wirukungsbereich +1 m, Radius

Leitung scannen

Zd: 1 Runde	Ed: sofort
Rw: Berührung	Wb: 1 Objekt

Der Controller scannt mit diesem Zauber eine Datenleitung, ob diese durch technische Geräte abgehört wird. Damit die Magie ein mögliches Gerät findet, muss ein Erfolgswurf gelingen. Der Erfolgswert dafür liegt bei 2.

Stufe	Effekt
1	Erfolgswert 2
2	Erfolgswert 3
3	Erfolgswert 4
4	Erfolgswert 5
5	Erfolgswert 6
6	Erfolgswert 7
7	Erfolgswert 8
8	Erfolgswert 9
9	Erfolgswert 10
10	Erfolgswert 11
Jede weitere Stufe	Erfolgswert +1

Lichtblitz

Zd: sofort	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: 1 m, Radius

Alle im Wirkungsbereich werden durch einen Lichtblitz, der vom Controller ausgeht, geblendet, wenn ihnen einen Rettungswurf misslingt. Auch wenn sie sich hinter einer Deckung verbergen oder die Augen schließen. Es gelten die normalen Regeln der Blendung durch grelles Licht. Der Controller selbst ist Immun gegen seinen eigenen Blitz.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 1 m
2	Wirkungsbereich 2 m
3	Wirkungsbereich 3 m, Effektdauer 2 Minuten
4	Wirkungsbereich 4 m
5	Wirkungsbereich 5 m
6	Wirkungsbereich 6 m, Effektdauer 5 Minuten
7	Wirkungsbereich 7 m
8	Wirkungsbereich 8 m
9	Wirkungsbereich 9 m, Effektdauer 10 Minuten
10	Wirkungsbereich 10 m
Jede weitere Stufe	Wirkungsbereich +1 m

Rasterinterface

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: Berührung	Wb: 1 Objekt

Der Zauberer verzaubert einen DRZ-Buchse und benutzt seine Gedanken wie eine Black-Box, um das Datenraster zu bereisen. Er kann alles machen und tun, was ein normaler Liner mit seiner Black-Box auch machen kann. Er kann nur keine Daten speichern. Dazu braucht er den Spruch "Speicher".

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 5 Minuten
3	Effektdauer 10 Minuten
4	Effektdauer 30 Minuten
5	Effektdauer 1 Stunden
6	Effektdauer 2 Stunden
7	Effektdauer 3 Stunden
8	Effektdauer 4 Stunden
9	Effektdauer 5 Stunden
10	Effektdauer 6 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde

Röntgenblick

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Runde
Rw: 1 m	Wb: 1 Objekt

Der Controller kann der Reichweite entsprechend weit, in und durch jede Materie sehen. Wie weit genau, kann der Controller für sich, während der Effektdauer jederzeit ändern. Trotz des Spruchnamens, benutzt dieser Zauber keine Röntgenstrahlen. Somit kann er auch durch jede Materie sehen. Während der Effektdauer muss sich der Controller auf den Spruch konzentrieren.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Effektdauer 5 Runde
3	Effektdauer 1 Minute, Reichweite 5 Meter
4	Effektdauer 2 Minuten
5	Effektdauer 5 Minuten, Reichweite 10 Meter
6	Effektdauer 10 Minuten
7	Effektdauer 30 Minuten, Reichweite 20 Meter
8	Effektdauer 1 Stunde
9	Effektdauer 2 Stunden, Reichweite 50 Meter
10	Effektdauer 5 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde, Reichweite +10 Meter

Scanner

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: 1 m, Radius

Der Controller steigert seine Sinne und nimmt die Umgebung wie eine Multi-Scanner-Unit (MSU) war. Der Controller muss sich auf diesen Spruch konzentrieren. Die Auswertung der Daten folgt wie bei einer technischen MSU.

Stufe	Effekt

1	Effektdauer 1 Minute
2	Wirkungsbereich 2 m, Radius
3	Zauberdauer sofort
4	Effektdauer 5 Minuten
5	Wirkungsbereich 3 m, Radius
6	Wirkungsbereich 4 m, Radius
7	Effektdauer 10 Minuten
8	Wirkungsbereich 5 m, Radius
9	Wirkungsbereich 6 m, Radius
10	Effektdauer 30 Minuten
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde, Wirkungsbereich +1 m, Radius

Schalter

Zd: 2 Runden	Ed: sofort
Rw: 1 m	Wb: 1 Objekt

Der Controller steuert den Energiefluss in einem Schalter eines Gerätes. Somit lassen sich Türen öffnen, Geräte einschalten oder das Licht ausschalten. Handelt es sich um ein Gerät, das ein Wesen bei sich trägt, so besitzt das Wesen einen Rettungswurf gegen diesen Zauber.

Stufe	Effekt
1	Reichweite 1 m
2	Wirkungsbereich 2 Objekte
3	Reichweite 5 m
4	Wirkungsbereich 3 Objekte
5	Reichweite 10 m
6	Wirkungsbereich 4 Objekte
7	Reichweite 20 m
8	Wirkungsbereich 5 Objekte
9	Reichweite 50 m
10	Wirkungsbereich 6 Objekte
Jede weitere Stufe	Reichweite +100 m, Wirkungsbereich +1 Objekt

Sonnensegel

Zd: 2 Runden	Ed: 1 Stunde
Rw: Berührung	Wb: 1 Objekt

Der Controller generiert ein, aus einen Energienetz bestehendes, Sonnensegel. Das Sonnensegel ist sehr groß. Die Größe des Raumschiffes (GRO) multipliziert mit 100 ergibt die Größe des Segels in Quadratmetern.

Das Sonnensegel hat die Aufgabe Sonnenenergie in für Impulsantriebe nutzbare Energie zu wandeln. Der Controller dient dabei als Energiewandler und Energieflußventil. Die Energie die er dabei aufnimmt, führt er direkt über seine Hände in den Antrieb eines Raumschiffes. Das Raumschiff kann dann ohne jegliche Eigenenergie mit dem Impulsantrieb durch das All fliegen. Während der gesamten Effektdauer muss sich der Controller auf den Zauber konzentrieren. Dabei kann er eine Energie erzeugen, die maximal für ein Raumschiff der Größe 10 reicht. Sprechen mehrere Controller diesen Spruch, kann auch mehr Energie erzeugt werden. Voraussetzung für diesen Spruch ist, das sich ein funktionstüchtiger Impulsantrieb an Bord befindet.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Stunde
2	Effektdauer 2 Stunden
3	Effektdauer 4 Stunden
4	Effektdauer 8 Stunden
5	Effektdauer 10 Stunden
6	Effektdauer 15 Stunden
7	Effektdauer 20 Stunden
8	Effektdauer 25 Stunden
9	Effektdauer 30 Stunden
10	Effektdauer 40 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Stunden

Sonnenzellen

Zd: 10 Stunden	Ed: sofort
Rw: -	Wb: selbst

Der Energiecontroller streckt die Arme in Richtung Sonne und wandelt dessen Energie in Lebensenergie um. Je heller die Sonne scheint, umso mehr Lebenspunkte kann er für sich wandeln. Über sein "Lep"-Maximum kann er sich nicht hinweg steigern. Dieser Spruch funktioniert auch, wenn er die Sonne nicht sehen kann. Voraussetzung ist, das er sich nicht mehr als 5 k ANE von der Sonne befindet.

Spektralklasse	Lebenspunkte
A	1w6+12
B	1w6+10
C	1w6+8
D	1w6+6
E	1w6+4
F	1w6+2
G	1w6
Neutronen Stern	1
Schwarzes Loch	-5w6

Stufe	Effekt
1	Zauberdauer 10 Stunden
2	Zauberdauer 5 Stunden, Lebenspunkte +1
3	Zauberdauer 2 Stunden
4	Zauberdauer 1 Stunde, Lebenspunkte +2
5	Zauberdauer 30 Minuten
6	Zauberdauer 10 Minuten, Lebenspunkte +3
7	Zauberdauer 1 Minute
8	Zauberdauer 3 Runden, Lebenspunkte +4
9	Zauberdauer 1 Runde
10	Zauberdauer sofort, Lebenspunkte +5
Jede weitere Stufe	Lebenspunkte +1

Speicher

Zd: 2 Runden	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: selbst

Der Controller kann Informationen in seinem Gehirn speichern, die er gesehen, gehört oder mit anderen Sinnesorganen wahrgenommen hat. Wichtig ist dieser Spruch für die Sprüche "Computerinterface" und "Rasterinterface". Mit ihm kann er Daten speichern, um sie in einen Computersystem hoch oder runter zu laden. Der Controller besitzt während der Effektdauer die Fähigkeit, die gesammelten Daten auf einen Speicherchip zu speichern oder Daten von einem Datenchip zu lesen. Dazu hält er den Speicherchip in den Händen.

Der Spruch ist auch sehr beliebt, um erlebte Erfahrung aufzuzeichnen, ähnlich wie mit einer Kamera. Die Daten lassen sich von jeden Wiedergabe gerät lesen und anzeigen. Auch sehr gut, um erlebte Missionen auszuwerten.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 5 Minuten, Zauberdauer 1 Runde
3	Effektdauer 10 Minuten
4	Effektdauer 30 Minuten
5	Effektdauer 1 Stunden, Zauberdauer sofort
6	Effektdauer 2 Stunden
7	Effektdauer 3 Stunden
8	Effektdauer 4 Stunden
9	Effektdauer 5 Stunden
10	Effektdauer 6 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde

Statischer Nebel

Zd: 2 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: 2 m, Radius

Der Controller lässt einen statischen Nebel entstehen. In ihm ist die Sicht durch elektrische Entladungen behindert. Der Nebel greift die Elektronik von Fahrzeugen und anderen elektronischen Geräten an. Dadurch gibt es eine Wertmodifikation von -2 auf alle Erfolgswert, für den Piloten des Fahrzeuges. Personen mit Cyberware verlieren jede Runde einen Lebenspunkt, wenn ihnen ein Rettungswurf misslingt. Der Wurf muss jede Runde wiederholt werden. Der Schaden von Energiewaffen verringert sich um die Hälfte, wenn sie im Nebel abgefeuert werden oder ihre Schusslinie durch den Nebel führt.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Zauberdauer 1 Runde, Wirkungsbereich 5 m, Radius
3	Effektdauer 2 Minute
4	Reichweite 20 m, Wirkungsbereich 10 m, Radius
5	Effektdauer 5 Minute
6	Zauberdauer sofort, Reichweite 50 m, Wirkungsbereich 20 m, Radius
7	Effektdauer 10 Minute
8	Reichweite 100 m, Wirkungsbereich 50 m, Radius
9	Effektdauer 30 Minute
10	Reichweite 500 m, Wirkungsbereich 100 m, Radius
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minute, Reichweite +100 m, Wirkungsbereich +100 m, Radius

Störfeld

Zd: 2 Runden	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: 1 m, Radius

Der Controller lässt ein unbewegliches Störfeld entstehen, das mit einer sehr hohen Wahrscheinlichkeit jegliches Gerät für die Effektdauer ausfallen läßt. Für jedes Gerät im Wirkungsbereich, dazu zählt auch Cyberware, wird einmal einzeln mit ein Erfolgswurf gewürfelt, ob es ausfällt oder nicht. Der Erfolgswert entspricht der "Intelligenz" des Controllers. Personen deren technischen Geräte oder Cyberware ausfallen sollen, steht zusätzlich noch ein Rettungswurf zu. Nach Ablauf der Effektdauer funktioniert das Gerät wieder einwandfrei. Der Wirkungsbereich ist fest und bewegt sich nicht mit dem Controller.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 1 m, Radius
2	Wirkungsbereich 2 m, Radius
3	Zauberdauer 1 Runde, Wirkungsbereich 5 m, Radius
4	Effektdauer 2 Minuten, Wirkungsbereich 10 m, Radius
5	Wirkungsbereich 20 m, Radius
6	Wirkungsbereich 50 m, Radius
7	Zauberdauer sofort, Wirkungsbereich 100 m, Radius
8	Effektdauer 5 Minuten, Wirkungsbereich 200 m, Radius
9	Wirkungsbereich 500 m, Radius
10	Wirkungsbereich 1 km, Radius
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, Wirkungsbereich +1 km, Radius

Strahlenschild

Zd: sofort	Ed: 1 Minute
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Ein, mit diesem Zauber geschütztes Wesen, ist vor jeglichen schädlichen Strahlen geschützt. Das Schild besitzt einen Abstand von 50 cm, um das geschützte Wesen herum.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 5 Minute
3	Effektdauer 10 Minute, Reichweite 5 m, Wirkungsbereich 2 Wesen
4	Effektdauer 30 Minute
5	Effektdauer 1 Stunde, Wirkungsbereich 3 Wesen
6	Effektdauer 2 Stunden
7	Effektdauer 5 Stunden, Wirkungsbereich 4 Wesen
8	Effektdauer 10 Stunden
9	Effektdauer 20 Stunden, Wirkungsbereich 5 Wesen
10	Effektdauer 50 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde, Wirkungsbereich +1 Wesen

Tarnfeld

Zd: 1 Runden	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: 2 m, Radius

Um den Controller herum, entsteht ein unsichtbares Tarnfeld. Sensoren und andere technische Scanner nehmen diesen Bereich als normal an. Somit ist dieser Bereich für technische Geräte unsichtbar. Der Bereich bewegt sich mit dem Controller.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minuten
3	Effektdauer 5 Minuten, Zauberdauer sofort, Wirkungsbereich 5 m, Radius
4	Effektdauer 10 Minuten
5	Effektdauer 30 Minuten

6	Effektdauer 1 Stunde, Wirkungsbereich 10 m, Radius
7	Effektdauer 2 Stunden
8	Effektdauer 5 Stunden
9	Effektdauer 10 Stunden, Wirkungsbereich 20 m, Radius
10	Effektdauer 20 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde, Wirkungsbereich +10 m, Radius

Trägerwelle

Zd: 1 Stunde	Ed: 1 Stunde
Rw: 100 m	Wb: 1 Objekt

Der Controller formt aus Energie eine Trägerwelle auf der ein Raumschiff oder ein ähnliches Objekt mit in eine festgelegte Richtung reisen kann. Die Geschwindigkeit ist vergleichbar, mit der eines Impuls-1 Antriebes. Anderen Objekten auszuweichen oder gar den Kurs zu ändern ist nicht möglich. Die Trägerwelle verflüchtigt sich erst nach Ablauf der Effektdauer oder wenn es der Controller es wünscht. Ein Raumschiff das von der Trägerwelle abspringen will, braucht nur mit dem eigenen Impulsantrieb in eine andere Richtung zu fliegen, um von der Welle loszukommen.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Stunde
2	Effektdauer 2 Stunden
3	Effektdauer 4 Stunden
4	Effektdauer 8 Stunden
5	Effektdauer 10 Stunden
6	Effektdauer 15 Stunden
7	Effektdauer 20 Stunden
8	Effektdauer 25 Stunden
9	Effektdauer 30 Stunden
10	Effektdauer 40 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Stunden

Umgehung

Zd: 2 Runden	Ed: 1 Runde
Rw: 10 m	Wb: 1 Objekt

Mit Umgehung ist es dem Controller möglich Sicherheitssysteme, die er vorher entdeckt hat, zu umgehen. Dabei manipuliert er die Sensoren des Systems so, das sie keinen Alarm auslösen. Gibt es mehrere Sensoren, so muss er jeden Sensor einzeln Umgehen.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Effektdauer 5 Runden
3	Effektdauer 1 Minute, Zauberdauer 1 Runde
4	Effektdauer 2 Minuten, Wirkungsbereich 2 Objekte
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Effektdauer 10 Minuten, Zauberdauer sofort
7	Effektdauer 30 Minuten
8	Effektdauer 1 Stunde, Wirkungsbereich 3 Objekte
9	Effektdauer 2 Stunden
10	Effektdauer 5 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde, Wirkungsbereich +1 Objekt

Unterbrecher

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: 10 m, Radius

Der Controller sendet ein Unterbrechersignal aus, das alle drahtlosen Sender und Empfänger für die bei Effektdauer angegebene Zeit ausfallen lässt.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Wirkungsbereich 50 m, Radius
3	Effektdauer 5 Minute, Zauberdauer sofort
4	Wirkungsbereich 100 m, Radius
5	Effektdauer 10 Minute
6	Wirkungsbereich 200 m, Radius
7	Effektdauer 30 Minute
8	Wirkungsbereich 500 m, Radius
9	Effektdauer 1 Stunde
10	Wirkungsbereich 1 km, Radius
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde, Wirkungsbereich + 1 km, Radius

Verstärker

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: speziell

Dieser Spruch ist speziell für die Anwendung mit dem Spruch "Rasterinterface" entworfen worden. Der Controller verstärkt den Schaden, den er bei einem Kampf gegen einen anderen Linern verursachen kann. "Verstärker" wirkt wie der Signalverstärker-Chip für eine Black-Box. Die Höhe des zusätzlichen Schadenswertes beträgt eins. Der Spruch "Verstärker" muss vor dem Eintritt in das Raster gezaubert werden.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 5 Minuten, Schadenswert +2
3	Effektdauer 10 Minuten
4	Effektdauer 30 Minuten
5	Effektdauer 1 Stunden, Schadenswert +3
6	Effektdauer 2 Stunden
7	Effektdauer 3 Stunden
8	Effektdauer 4 Stunden, Schadenswert +4
9	Effektdauer 5 Stunden
10	Effektdauer 6 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde, Schadenswert +1

Kampfmagier

Die Disziplin der Kampfmagier ist einer der ältesten Spezialisierungen der Pal-Controller. Sie ist mit Sicherheit nicht die kreativste, wohl aber die tödlichsten aller Spezialisierung.

Kampfmagier sind in alles guten Heeren und Sicherheitsfirmen beschäftigt. Sie dienen zur Unterstützung der normalen Kampfeinheiten beim Vormarsch gegen ihre Feinde.

Die Zaubersprüche des Kampfmagiers:

- Abrissbirne
- Antimaterie
- Atmosphäre verbrennen
- Feuerball
- Feuerstrahl
- Feuersturm
- Feuerwelle
- Giftiger Hauch
- Implosion
- Kampfeswut
- Kampfreflex
- Kampfsprung
- Massaker
- Minenfeld
- Netz
- Nova
- Panzer
- Schweben
- Waffe blockieren
- Zerfleischen
- Zielsicher

Abrissbirne

Zd: 1 Runde	Ed: sofort
Rw: 50 m	Wb: 1 Objekt

Vor dem Controller entsteht eine ein Meter durchmessende silberne Kugel die auf das Zielobjekt zu fliegt. Die Kugel verursacht Schaden mit einem Schadenswert von 4 beim Objekt. Wesen können von der "Abrissbirne" Schaden nehmen.

Stufe	Effekt
1	Schadenswert 4
2	Schadenswert 6
3	Schadenswert 8
4	Zauberdauer sofort, Schadenswert 10
5	Schadenswert 12
6	Schadenswert 14
7	Schadenswert 16
8	Schadenswert 18
9	Schadenswert 20
10	Schadenswert 22
Jede weitere Stufe	Schadenswert +2

Antimaterie

Zd: 5 Runden	Ed: sofort
Rw: 15 m	Wb: 10 m, Radius

Der Kampfmagier erzeugt ein Atom Antimaterie, was sofort eine starke Explosion ergibt. Im Wirkungsbereich nimmt alles einen Schaden mit einen SW:12. Opfer die ihren Rettungswurf geschafft haben, nehmen die Hälfte an Schaden. Panzerung schützt in beiden Fällen. Der Kampfmagier opfert für diesen Zauber einen Lebenspunkt, der sich normal regenerieren.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 10 m, Radius
2	Reichweite 20 m
3	Zauberdauer 2 Runden
4	Wirkungsbereich 15 m, Radius
5	Reichweite 50 m
6	Zauberdauer 1 Runde
7	Wirkungsbereich 30 m, Radius
8	Reichweite 100 m
9	Zauberdauer sofort
10	Wirkungsbereich 40 m, Radius
Jede weitere Stufe	Reichweite +10 m, Wirkungsbereich +10 m, Radius

Atmosphäre verbrennen

Zd: 8 Stunden	Ed: sofort
Rw: 2 Blibs	Wb: 1 Objekt

Der Kampfmagier verändert die Zusammensetzung der Atmosphäre eines Planeten der Größe 0. Es kommt zu sofortigen Entzündung und somit der Verbrennung der Atmosphäre. Jegliches Leben auf dem Planeten wird zerstört. Während der Zauberdauer hüllt der Controller den Planeten in hellblaue Blitze und altert dabei um 4w12+50 Jahre. Dieser Spruch darf nur von Controllern der Kristallgarde gelernt werden und nur im Kriegsfall eingesetzt werden. Der Missbrauch ist selbstverständlich (äußerst) Strafbar.

Will ein Controller diesen Spruch erlernen oder die Stufen steigern, muss er doppelt soviel Erfahrungspunkt ausgeben als normalerweise üblich.

Stufe	Effekt
1	Alterung 4w12+50 Jahre, Planetengröße 0
2	Alterung 4w12+45 Jahre
3	Alterung 3w12+40 Jahre, Planetengröße 1
4	Alterung 3w12+35 Jahre
5	Alterung 2w12+30 Jahre, Planetengröße 2
6	Alterung 2w12+25 Jahre
7	Alterung 1w12+20 Jahre, Planetengröße 3
8	Alterung 1w12+15 Jahre
9	Alterung 1w6+10 Jahre, Planetengröße 4
10	Alterung 1w6+5 Jahre
Jede weitere Stufe	Alterung 0 Jahre, Planetengröße +1 (max. 10)

Feuerball

Zd: 1 Runde	Ed: sofort
Rw: 10 m	Wb: speziell

Es wird ein flammend Tennisball großer Ball erzeugt, der aus den Händen des Controllers zu seinen Opfer fliegt. Das getroffene Wesen würfelt pro Feuerball einen Rettungswurf. Misslingt der Wurf, so erleidet das Opfer Schaden mit einem SW von 1 (Panzerung schützt). Der Feuerball fliegt dann zu seinem nächsten Opfer. Dort wiederholt sich die Prozedur. Der Feuerball fliegt erst dann nicht weiter, wenn einem Opfer sein Rettungswurf gelingt. Theoretisch kann der Feuerball über hundert und mehr Opfer treffen, wenn niemand sein Rettungswurf schafft.

Solange sich die Kugel im Sichtbereich befindet, kann der Controller entscheiden welches Ziel die Kugel ansteuert. Verschwindet die Kugel aus dem Sichtbereich, steuert sie immer das am nächsten stehende Wesen an. Die Kugel kann zwar aus dem Sichtbereich fliegen, jedoch nicht aus der Reichweite des Spruches. Der Feuerball kann nicht zweimal dasselbe Opfer treffen und es können nur Wesen und keine Objekte getroffen werden. Bei Veteranen heißt der Feuerball auch Flipperkugel.

Stufe	Effekt
1	Reichweite 10 m
2	2 Feuerbälle
3	Zauberdauer sofort, Reichweite 20 m, Schadenswert 2
4	3 Feuerbälle
5	Reichweite 50 m
6	4 Feuerbälle, Schadenswert 3
7	Reichweite 100 m
8	5 Feuerbälle
9	Reichweite 200 m, Schadenswert 4
10	6 Feuerbälle
Jede weitere Stufe	+1 Feuerball, Reichweite +100 m, Schadenswert +1

Feuerstrahl

Zd: 1 Runde	Ed: sofort
Rw: 100 m	Wb: 1 Objekt/Wesen

Aus einer Hand des Kampfmagiers entsteht ein Feuerstrahl, der bei seinen Opfer Schaden mit einem SW von 3 verursacht. Panzerung schützt und ein Rettungswurf ist natürlich auch möglich.

Stufe	Effekt
1	Schadenswert 3
2	Schadenswert 4
3	Zauberdauer sofort, Schadenswert 5
4	Schadenswert 6
5	Schadenswert 8
6	Schadenswert 10
7	Schadenswert 12
8	Schadenswert 14
9	Schadenswert 16
10	Schadenswert 20
Jede weitere Stufe	Schadenswert +2

Feuerwelle

Zd: 1 Runde	Ed: sofort
Rw: -	Wb: 1 m, Radius

Der Kampfmagier erzeugt eine Feuerwelle die sich von ihm aus kugelförmig ausbreitet. Die Welle besitzt einen Schadenswert von 4, wobei Panzerung schützt, aber kein Rettungswurf möglich ist.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 1 m, Radius
2	Wirkungsbereich 2 m, Radius
3	Schadenswert 5, Wirkungsbereich 5 m, Radius
4	Zauberdauer sofort, Wirkungsbereich 10 m, Radius
5	Schadenswert 6, Wirkungsbereich 20 m, Radius
6	Wirkungsbereich 50 m, Radius
7	Schadenswert 7, Wirkungsbereich 100 m, Radius
8	Wirkungsbereich 200 m, Radius
9	Schadenswert 8, Wirkungsbereich 500 m, Radius
10	Wirkungsbereich 1 km, Radius
Jede weitere Stufe	Schadenswert +1, Wirkungsbereich +1 km, Radius

Giftiger Hauch

Zd: 3 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: 5 m, Radius

Aus dem Mund des Controllers breitet sich ein Bereich aus giftigem Nebel aus. Der Nebel ist gelblicher Natur, der aber noch durchsichtig ist. Jeder der mit diesen Nebel in Hautkontakt kommt, muss jede Runde einen Erfolgswurf für "Konstitution" würfeln. Bei jedem misslungenen Erfolgswurf, verliert das Opfer 2 Lebenspunkte. Panzerung schützt dabei nicht und ein normaler Rettungswurf ist nicht möglich gegen diese Magie. Schutzanzüge die sich hermetisch von der Außenwelt abriegeln lassen, schützten vor diesen Zauber. Der Controller selbst ist immun gegen dieses Gift.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 5 m, Radius
2	Reichweite 20 m
3	Zauberdauer 2 Runden, Wirkungsbereich 10 m, Radius
4	Schadenswert 3, Reichweite 50 m
5	Zauberdauer 1 Runde, Wirkungsbereich 20 m, Radius
6	Schadenswert 4, Reichweite 100 m
7	Schadenswert 5, Zauberdauer sofort, Wirkungsbereich 50 m, Radius
8	Schadenswert 6, Reichweite 200 m
9	Schadenswert 7, Wirkungsbereich 100 m, Radius
10	Schadenswert 8, Reichweite 500 m
Jede weitere Stufe	Schadenswert +1, Reichweite +500 m, Wirkungsbereich +100 m, Radius

Implosion

Zd: sofort	Ed: sofort
Rw: 10 m	Wb: 2 m, Radius

Durch eine kleine Implosion entsteht ein Sog zum Mittelpunkt des Wirkungsbereichs hin. Jedem Wesen in diesen Bereich, muss ein Erfolgswurf "Geschick" gelingen, um nicht umgeworfen zu werden. Personen in Alpha-Anzügen oder andere standhafte Wesen (z.B. Elefant) müssen diesen Wurf nicht würfeln. Ein

Umgeworfener kann eine Handlung dafür aufbringen um aufzustehen.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 2 m, Radius
2	Wirkungsbereich 5 m, Radius
3	Reichweite 20 m, Wirkungsbereich 10 m, Radius
4	Reichweite 50 m, Wirkungsbereich 20 m, Radius
5	Reichweite 100 m, Wirkungsbereich 50 m, Radius
6	Reichweite 200 m, Wirkungsbereich 100 m, Radius
7	Reichweite 500 m, Wirkungsbereich 200 m, Radius
8	Reichweite 1 km, Wirkungsbereich 500 m, Radius
9	Reichweite 2 km, Wirkungsbereich 1 km, Radius
10	Reichweite 5 km, Wirkungsbereich 2 km, Radius
Jede weitere Stufe	Reichweite +1 km, Wirkungsbereich +1 km, Radius

Kampfeswut

Zd: sofort	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: selbst

Der Controller versetzt sich in Kampfeswut, was ihm eine Steigerung des Schadenswertes im Nahkampf um eins einbringt.

Stufe	Effekt
1	Schadenswert +1
2	Effektdauer 2 Minuten
3	Schadenswert +2
4	Schadenswert +3, Effektdauer 5 Minuten
5	Schadenswert +4
6	Schadenswert +5, Effektdauer 10 Minuten
7	Schadenswert +6
8	Schadenswert +8, Effektdauer 30 Minuten
9	Schadenswert +10
10	Schadenswert +15, Effektdauer 1 Stunde
Jede weitere Stufe	Schadenswert +2, Effektdauer +1 Stunde

Kampfreflex

Zd: sofort	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: selbst

Der Kampfmagier erhöht für die Länge der Effektdauer seine Initiative um 5 Punkte.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minuten
3	Initiative +10
4	Effektdauer 5 Minuten
5	Initiative +15
6	Effektdauer 10 Minuten
7	Initiative +30
8	Effektdauer 30 Minuten
9	Initiative +60
10	Effektdauer 1 Stunde
Jede weitere Stufe	Initiative +20, Effektdauer +1 Stunde

Kampfsprung

Zd: sofort	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: selbst

Mit "Kampfsprung" ist es dem Controller möglich einen Meter höher und einen Meter weiter zu springen als es ihm sonst möglich ist.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Sprungreichweite und Höhe +2 Meter
3	Effektdauer 2 Minute
4	Sprungreichweite und Höhe +4 Meter
5	Effektdauer 5 Minute
6	Sprungreichweite und Höhe +8 Meter
7	Effektdauer 10 Minute
8	Sprungreichweite und Höhe +15 Meter
9	Effektdauer 30 Minute
10	Sprungreichweite und Höhe +30 Meter
Jede weitere Stufe	Sprungreichweite und Höhe +10 Meter , Effektdauer +10 Minute

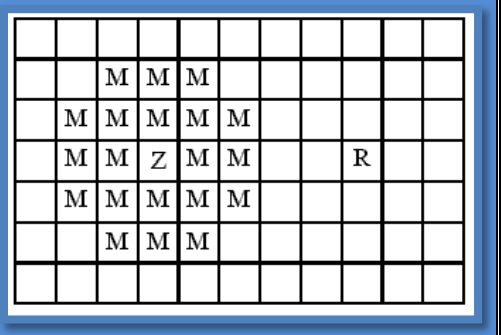
Massaker

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: 2 m, Radius

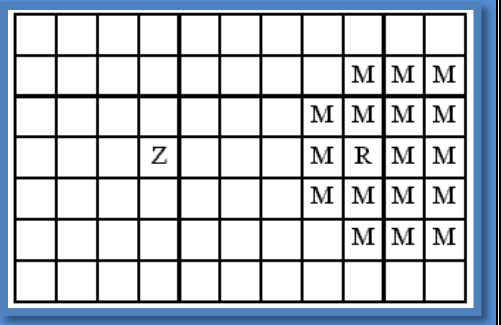
Der Kampfmagier lässt eine Vielzahl umherschwirrende Metallklingen um sich herum entstehen, die alles im Wirkungsbereich in kleine Stücke zerschneiden. Die Klingen besitzen einen Schadenswert von 6, wobei Panzerung schützt. Ein Opfer im Wirkungsbereich muss für jeden Meter, das er sich bewegt, einen Ausweichen-Wurf würfeln. Ein Rettungswurf-Magie gibt es nicht gegen diese Klingen. Für jeden misslingenden Wurf erleidet es Schaden. Der Bereich des Massakers bewegt sich willkürlich, am Anfang jede Runde, in eine zufällige Richtung. Die Richtung wird mit einen 1w12 bestimmt und die Meter, die es sich bewegt, ebenfalls mit einen 1w12. An Wänden oder ähnlichen festen Gegenständen bleibt der Bereich stehen. Bis zur nächsten Richtungsänderung in der nächsten Runde. Bei Opfern, die durch die Bewegung der Klingen in den Wirkungsbereich geraten, gilt dieselbe Regelung, als würden sie sich selber sich durch die Klingen bewegen. Für jeden Meter die sich das Massaker über die Position des Opfers bewegt, muss das Opfer einen Rettungswurf würfeln. Für jeden misslingenden Wurf erleidet es Schaden. Der Kampfmagier der das Massaker geschaffen hat, wird von den Klingen nicht angegriffen.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 2 m, Radius
2	Effektdauer 1 Minute
3	Wirkungsbereich 5 m, Radius
4	Zauberdauer sofort, Effektdauer 2 Minute
5	Wirkungsbereich 10 m, Radius
6	Effektdauer 5 Minute
7	Wirkungsbereich 20 m, Radius
8	Effektdauer 10 Minute
9	Wirkungsbereich 50 m, Radius
10	Effektdauer 20 Minute
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minute , Wirkungsbereich +10 m, Radius

>>>Zwischen Ron und dem telmarischen Kampfmagier liegen 4 Meter. Der Kampfmagier hat letzte Runde Massaker auf Stufe 2 gezaubert. Somit war zwischen Ron und dem Rand des Wirkungsbereiches 2 m Platz.



Am Anfang schlägt das Pech zu und die Klingen bewegen sich wirbelnder weise 6 Meter in die Richtung von Ron. Er muss somit 4 Rettungswürfe würfeln weil sich die Klingen 4 Meter über ihn hinweg bewegt haben.



Armer Ron. <<<

Minenfeld

Zd: 2 Minute	Ed: 1 Tag
Rw: 50 m	Wb: 8 m, Radius

Der Kampfmagier legt insgesamt 10 magische Minen aus. Die Position der Minen kann er frei im Wirkungsbereich wählen. Die magischen Minen leuchten schwach in roter Farbe und können somit leicht erkannt werden. Betritt eine Person oder Wesen von mindestens 10 cm Größe ein Feld auf dem eine Miene liegt, explodiert diese. Eine Mine besitzt einen Schadenswert von 3 und verursacht auch nur Schaden auf dem Feld auf der sie liegt. Gegen den Schaden der Mine schützt zwar eine mögliche Panzerung aber kein Rettungswurf.

Stufe	Effekt
1	10 Minen
2	Zauberdauer 1 Minuten
3	Schadenswert 4
4	20 Minen
5	Zauberdauer 2 Runden
6	Schadenwert 5
7	50 Minen
8	Zauberdauer 1 Runde
9	100 Minen
10	Zauberdauer sofort, Schadenswert 6
Jede weitere Stufe	Schadenwert +1, Minen +10

Netz

Zd: sofort	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: 1 Objekt/Wesen

Aus den Händen des Kampfmagiers schießen auf sein Opfer dünne klebrige Fäden. Sie wickeln sich um das Opfer, wenn diesem sein Rettungswurf nicht gelingt. Das Opfer ist nun in seiner Bewegungsfreiheit behindert und verliert für die Länge der Effektdauer einen Punkt seiner normalen Bewegungsweite. Außerdem erhält er eine WM:-1, für alle die Fertigkeiten, die das Opfer körperlich ausführen muss (Klettern, Fern- und Nahkampf, Schwimmen, usw.).

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minuten, Reichweite 20 m
3	Effektdauer 5 Minuten, Wirkungsbereich 2 Objekte/Wesen
4	Effektdauer 10 Minuten, Reichweite 50 m
5	Effektdauer 30 Minuten, Wirkungsbereich 5 Objekte/Wesen
6	Effektdauer 1 Stunde, Reichweite 100 m
7	Effektdauer 2 Stunden, Wirkungsbereich 10 Objekte/Wesen
8	Effektdauer 5 Stunden, Reichweite 200 m
9	Effektdauer 10 Stunden, Wirkungsbereich 20 Objekte/Wesen
10	Effektdauer 20 Stunden, Reichweite 500 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Stunden, Reichweite +500 m, Wirkungsbereich +10 Objekte/Wesen

Nova

Zd: 1 Tag	Ed: sofort
Rw: 5 ANE	Wb: 1 Objekt

Durch einen hellen gelben Energiestrahl während der Zauberdauer vom Kampfmagier aus zur Sonne, erzeugt er eine Verlagerung der Wärmeschichten in der Sonne. Daraus folgt eine Nova, die das gesamte Sonnensystem zerstört. Durch die geringe Reichweite des Spruches, muss der Abtransport aus dem Sonnensystem gut organisiert sein. Der Kampfmagier altert während der Zauberdauer, um 5w12+100 Jahre. Man braucht nicht erwähnen dass die Anwendung dieses Spruches äußerst selten vorkommt. Nebenbei erwähnt, ist die Anwendung des Spruchs auch äußerst verboten. Den Spruches darf man nur ausgewählte Mitglieder der Kristallgarde von Entaria erlernen und besitzen. Der Spruch funktioniert nur bei Hauptreihensternen. Andere Sonnen lassen sich damit nicht zerstören.

Will ein Controller diesen Spruch erlernen oder die Stufen steigern, muss er doppelt soviel Erfahrungspunkt ausgeben als normalerweise üblich.

Stufe	Effekt
1	Alterung 5w12+100 Jahre
2	Alterung 5w12+90 Jahre
3	Alterung 4w12+80 Jahre
4	Alterung 4w12+70 Jahre
5	Alterung 3w12+60 Jahre
6	Alterung 3w12+50 Jahre
7	Alterung 2w12+40 Jahre

8	Alterung 2w12+30 Jahre
9	Alterung 1w12+20 Jahre
10	Alterung 1w12+10 Jahre
Jede weitere Stufe	Alterung 1w6+5 Jahre

Panzer

Zd: sofort	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: selbst

Die Haut des Kampfmagiers verhärtet sich und nimmt einen silbernen Glanz an. Durch die Verhärtung erhöht sich seine Panzerung um einen Punkt.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minute
3	Effektdauer 5 Minute
4	Effektdauer 10 Minute, Panzerung 2
5	Effektdauer 30 Minute
6	Effektdauer 1 Stunde
7	Effektdauer 2 Stunden
8	Effektdauer 5 Stunden, Panzerung 3
9	Effektdauer 10 Stunden
10	Effektdauer 20 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Stunden, Panzerung +1

Schweben

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: selbst

Der Kampfmagier hebt ab und schwebt ca. 50 cm über dem Boden. Er bleibt immer im selben Abstand zum Boden. Die Bewegungsweite erhöht sich um 2 Punkte. Mit diesem Spruch kann man prima Tretmienen aus dem Wege gehen.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minute
3	Effektdauer 5 Minute, Zauberdauer sofort
4	Effektdauer 10 Minute, Steigerung der Bewegungsweite um 3 Punkte
5	Effektdauer 30 Minute
6	Effektdauer 1 Stunde
7	Effektdauer 2 Stunden
8	Effektdauer 5 Stunden, Steigerung der Bewegungsweite um 4 Punkte
9	Effektdauer 10 Stunden
10	Effektdauer 20 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Stunden, Steigerung der Bewegungsweite +1 Punkte

Waffe blockieren

Zd: sofort	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: 1 Objekt

Mit diesem Zauber wird die Funktion einer Schusswaffe blockiert. Erst nach Ablauf der Effektdauer kann die Waffe wieder genutzt werden. Mit diesem Zauber können nur technische Schusswaffe blockiert werden. Diesen Spruch kann der Controller nicht auf Biowarewaffen anwenden. Wird die Waffe von einer Person getragen, so steht ihr ein Rettungswurf zu.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minute, Reichweite 20 m
3	Effektdauer 5 Minute, Wirkungsbereich 2 Objekte
4	Effektdauer 10 Minute
5	Effektdauer 30 Minute, Wirkungsbereich 5 Objekte
6	Effektdauer 1 Stunde, Reichweite 50 m
7	Effektdauer 2 Stunden, Wirkungsbereich 10 Objekte
8	Effektdauer 5 Stunden
9	Effektdauer 10 Stunden, Wirkungsbereich 20 Objekte
10	Effektdauer 20 Stunden, Reichweite 100 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Stunden, Wirkungsbereich +10 Objekte, Reichweite +100 m

Zielsicher

Zd: sofort	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: selbst

Der Kampfmagier erzeugt eine magische Zielsicherheit. Sie gibt ihm im eine WM:+1 zum treffen eines Zieles mit Nah- oder Fernkampfwaffen.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minute
3	Effektdauer 5 Minute, Wertmodifikation +2
4	Effektdauer 10 Minute
5	Effektdauer 30 Minute, Wertmodifikation +3
6	Effektdauer 1 Stunde
7	Effektdauer 2 Stunden, Wertmodifikation +4
8	Effektdauer 5 Stunden
9	Effektdauer 10 Stunden, Wertmodifikation +5
10	Effektdauer 20 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Stunden, Wertmodifikation +1

Der Kreator

Der Kreator benutzt die magische Energie um daraus Materie zu formen und daraus Gegenstände und Lebewesen zu erzeugen.

Alle Gegenstände oder Lebewesen die der Controller kreiert, lösen sich nach der angegebenen Effektdauer, in eine kleine Pfütze Schleim auf. Es sei denn die Effektdauer ist permanent. Ein kreierter Gegenstand oder Lebewesen besitzt immer eine magische Aura, so das diese immer magisch identifizieren werden kann. Kreatoren begehen eine illegale Handlung wenn sie Gegenstände nach einen Original kreieren. Nach dem Gesetz vieler Staaten der Allianz ist die Duplikation durch Magie von Gegenständen und niederen oder höheren Lebewesen nach einen Original strengstens verboten.

Die Zaubersprüche des Kreator

- Atemwesen
- Atmosphäre kreieren
- Bewohner kreieren
- Brücke
- Diener
- Doppelgänger
- Fliegende Sonde
- Flüssigkeit kreieren
- Gebäude kreieren
- Gegenstand kreieren
- Heimat Vogel
- Horde
- Intelligenz erzeugen
- Kämpfer
- Killer
- Leben kreieren
- Lebewesen kreieren
- Leiter
- Lichtblase
- Nahrung kreieren
- Panzerschirm
- Panzerwand
- Pflanzen kreieren
- Plagegeist
- Reittier
- Schattenblase
- Schirm
- Schleimklumpen
- Scout
- Spion
- Stille
- Träger
- Verspiegelte Sphäre
- Wächter
- Waffe kreieren
- Wand

Atemwesen

Zd: sofort	Ed: 1 Minute
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Um das Atemorgan des Verzauberten, entsteht ein kleines glitschiges Wesen, mit vier Tentakeln. Es deckt das Atemorgan vollständig ab und wandelt die Außenluft in eine, dem Verzauberten, verträgliche Luft um. Das Wesen kann auch Flüssigkeiten in atembahre Luft wandeln, aber kann keine giftigen oder ätzenden Gase oder Flüssigkeiten wandeln. Gegen solche Einflüsse besitzt das Wesen einen Rettungswurf mit einen Erfolgswert von 4. Misslingt der Wurf, so stirbt das Wesen. Gelingt der Wurf, so wandelt es zwar nicht die toxische Luft oder Flüssigkeit, lebt aber noch. Das Atemwesen kann problemlos vom Verzauberten abgenommen werden. Danach stirbt das Wesen sofort.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minute
3	Effektdauer 5 Minute
4	Effektdauer 10 Minute
5	Effektdauer 30 Minute
6	Effektdauer 1 Stunde
7	Effektdauer 2 Stunde
8	Effektdauer 5 Stunde
9	Effektdauer 1 Tag
10	Effektdauer 2 Tage
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag

Atmosphäre kreieren

Zd: 2 Runden	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: 1 m, Radius

Der Controller kreiert eine Sphäre, aus kleinen glitzernden Lichtern. In dieser Sphäre entsteht ein Gasgemisch, das der Controller frei wählen kann. Dieses Gemisch muss der Zauberer vorher 10 Minuten lang eingeatmet haben. Die Sphäre bewegt sich mit dem Controller.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute, Wirkungsbereich 1 m, Radius
2	Effektdauer 2 Minute, Wirkungsbereich 2 m, Radius
3	Effektdauer 5 Minute, Wirkungsbereich 5 m, Radius
4	Effektdauer 10 Minute, Wirkungsbereich 10 m, Radius, Zauberdauer 1 Runde
5	Effektdauer 30 Minute, Wirkungsbereich 20 m, Radius
6	Effektdauer 1 Stunde, Wirkungsbereich 50 m, Radius
7	Effektdauer 2 Stunde, Wirkungsbereich 100 m, Radius
8	Effektdauer 5 Stunde, Wirkungsbereich 200 m, Radius, Zauberdauer sofort
9	Effektdauer 1 Tag, Wirkungsbereich 500 m, Radius
10	Effektdauer 2 Tage, Wirkungsbereich 1 km, Radius
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag, Wirkungsbereich +1 km, Radius

Bewohner kreieren

Zd: 10 Tage	Ed: permanent
Rw: 1000 km	Wb: 1 Planet

Auf den Planeten Soritu III, Xreks und Brokoten IV, jetzt Maderius, ist dieser Spruch schon einmal zur Anwendung gekommen. Die künstliche Erzeugung von einer magischen Rasse war damals ein Experiment der

Kristallgilde. Das Projekt hieß damals "Quick Life" und man war nur auf Brokoten IV wirklich erfolgreich. Wenn dieser Spruch angewandt wird, muss ein Erfolgswurf mit einen EW:1 gewürfelt werden. Gelingt der Wurf, entwickelt sich ein intelligentes Leben auf dem Planeten. Misslingt hingegen der Wurf, so altert der Controller um 2w12+200 Jahre.

"Bewohner kreieren" ist ein Spruch, der nur mit dem Spruch "Leben kreieren" zusammen funktioniert. Er muss direkt danach, von demselben Controller gezaubert werden. Für diesen Spruch muss der Controller die Sprüche "Doppelgänger" und "Intelligenz erzeugen" besitzen. Die technischen Daten der Rasse sowie ihre Mentalität und Verhalten können nicht kontrolliert werden. Sie werden zufällig bestimmt. Nach Abschluss der Zauberdauer, dauert es noch ein Jahr, bis das künstliche Leben zu einer intelligenten Rasse mutiert ist. Bei diesem Spruch altert der Controller auf jeden Fall um 2w12+40 Jahre.

Dieser Spruch kann nur vom Lord der Kreation erlernt werden und die Lernkosten für diesen Spruch betragen 200 EP.

Stufe	Effekt
1	Erfolgswert 1
2	Erfolgswert 2
3	Erfolgswert 3
4	Erfolgswert 4
5	Erfolgswert 5
6	Erfolgswert 6
7	Erfolgswert 7
8	Erfolgswert 8
9	Erfolgswert 9
10	Erfolgswert 10
Jede weitere Stufe	Erfolgswert +1

Brücke

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Runde
Rw: 50 m	Wb: speziell

Der Zauberer kreiert eine Brücke aus hellem durchsichtigem Glas. Die Brücke kann maximal 100 m lang und 5 m breit sein und hält maximal 200 kg Gewicht gleichzeitig aus. Wird die Brücke zu sehr belastet, so löst sich augenblicklich auf.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Effektdauer 2 Runden, Brückenlänge 200 m
3	Effektdauer 1 Minute, Brückenbreite 10 m, Maximallast 500 kg
4	Effektdauer 2 Minuten, Brückenlänge 500 m
5	Effektdauer 5 Minuten, Brückenbreite 20 m, Maximallast 1000 kg
6	Effektdauer 10 Minuten, Brückenlänge 1 km, Zauberdauer sofort
7	Effektdauer 30 Minuten, Brückenbreite 50 m, Maximallast 2000 kg
8	Effektdauer 1 Stunde, Brückenlänge 2 km
9	Effektdauer 2 Stunden, Brückenbreite 100 m, Maximallast 5000 kg
10	Effektdauer 5 Stunden, Brückenlänge 5 km
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde, Brückenlänge +1 km, Brückenbreite +100 m, Maximallast +1000 kg

Diener

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Stunde
Rw: 10 m	Wb: speziell

Der Controller kreiert eine Kreatur, die selbständig primitive Aufgaben übernehmen kann. Diese Aufgaben können sein: Wäsche waschen, aufräumen, kochen usw. Um die Aufgaben zu bewerkstelligen, übergibt der Controller ein Teil seines Wissens an die Kreatur weiter. Nach der Kreation kann das Aufgabenspektrum jederzeit erweitert werden. Die Kreation gehorcht den mentalen Befehlen des Controllers.

Der Diener besitzt meistens die Gestalt des Controllers, von dem er erschaffen worden ist. Es ist Geschlechts- und gesichtslos. Es besitzt außerdem keine Stimme und kann nicht hören. Der Diener kann maximal 10 kg tragen und ist 60 cm groß.

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
1	1	1	1	3i	-	8
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		3	5	6	4	0

Angriff: Waffenlosen Kampf (EW: 4, SW:1)

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Stunde
2	Effektdauer 2 Stunde
3	Effektdauer 5 Stunde
4	Effektdauer 10 Stunde
5	Effektdauer 1 Tag, Zauberdauer sofort
6	Effektdauer 2 Tage
7	Effektdauer 5 Tage
8	Effektdauer 10 Tage
9	Effektdauer 1 Monat
10	Effektdauer 2 Monate
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Monat

Doppelgänger

Zd: 1 Tag	Ed: permanet
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Der Controller kann von einem intelligenten Wesen, einen Doppelgänger kreieren. Der Kreator berührt dabei das Wesen, das er kopieren will. Das Wesen muss noch am Leben sein und es darf sich mit seinen Rettungswurf gegen den Kopierversuch wehren.

Das kopierte Wesen, besitzt dieselben technischen Daten wie sein Original, doch besitzt es nicht dessen Fertigkeiten, Wissen oder Intelligenz. Es ist nur eine rein körperliche Kopie. Das kreierte Lebewesen besitzt nur eine primitive Intelligenz (Int: 1). Der Doppelgänger spricht noch nicht mal eine Sprache. Es gehorcht nur auf die verbalen Befehle des Controllers. Es kann nur die einfachsten Tätigkeiten ausführen. Das Lebewesen besitzt dieselbe Lebensspanne wie sein Original. Wird er nicht vom Kreator versorgt, verhungert es wahrscheinlich schnell.

Mit dem Spruch "Intelligenz erzeugen", kann der Controller dem Doppelgänger eine höhere Intelligenz geben. Somit kann es Fertigkeiten lernen, selbständig handeln usw. Es gilt dann, als eigenständiges Lebewesen. Mit einer Ausnahme. Es gehorcht immer noch den verbalen Befehlen seines Erzeugers. Gestattet es der Controller, kann sich der Doppelgänger auch selbständig machen und sich vom Kreator trennen.

Dieser Zauber darf nur, wie das Klonen auch, mit einer Sondergenehmigung benutzt werden.

Doch es besteht die Gefahr, dass bei der Kreation der Doppelgänger zu Plasma zerfällt. Dazu muss der Controller einen EW:1 würfeln. Misslingt der Wurf, so zerfällt das kreierte Wesen sofort wieder in Plasma und verursacht innerhalb 10 m Radius Schaden, mit einen Schadenswert von 10. Panzerung schützt, aber es ist kein Rettungswurf erlaubt.

Stufe	Effekt
1	Erfolgswert 1
2	Erfolgswert 2
3	Erfolgswert 3
4	Erfolgswert 4
5	Erfolgswert 5
6	Erfolgswert 6
7	Erfolgswert 7
8	Erfolgswert 8
9	Erfolgswert 9
10	Erfolgswert 10
Jede weitere Stufe	Erfolgswert +1

Fliegende Sonde

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: speziell

Der Controller erschafft eine kleine, flugfähige Kreatur. Dem Kreator ist es möglich, während der Effektdauer, die Augen dieses Wesen zu benutzen. Da die Sonde den mentalen Befehlen des Kreators gehorcht, kann er sie auch steuern, wohin er will. Die Sonde darf sich aber nicht weiter als 10 km vom Controller wegbegeben, sonst löst sie sich auf. Wenn der Controller die optischen Sinne des Wesens übernimmt, kann er in dieser Zeit seine Augen nicht benutzen.

Diese kleine Sonde, die sich nur fliegend fortbewegen kann, besitzt einen Durchmesser von 20 cm. Sie ist übersät mit kleinen und großen Augen, die das gesamte Umfeld um sich herum absehen können.

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
1	1	1	10	1	-	4
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		21	9	5	20	0

Angriff: -

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minute
3	Effektdauer 5 Minute
4	Effektdauer 10 Minute
5	Effektdauer 30 Minute
6	Effektdauer 1 Stunde, Zauberdauer sofort
7	Effektdauer 2 Stunde
8	Effektdauer 5 Stunde
9	Effektdauer 1 Tag
10	Effektdauer 2 Tage
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag

Flüssigkeit kreieren

Zd: 2 Runden	Ed: permanent
Rw: -	Wb: speziell

Der Controller kreiert eine beliebige Flüssigkeit die er schon einmal für mindestens 10 Minuten berührt hat. Jedoch keine magischen Flüssigkeiten, sowie komplizierte Verbindungen, wie Drogen, Gifte, usw. Die Kreation fast ein Liter und fließt aus der Hand des Controllers. Zum auffangen deshalb sollten ein entsprechenden Gefäße bereit stehen.

Stufe	Effekt
1	Kreation 1 Liter
2	Kreation 2 Liter
3	Kreation 5 Liter, Zauberdauer 1 Runde
4	Kreation 10 Liter
5	Kreation 20 Liter
6	Kreation 50 Liter
7	Kreation 100 Liter
8	Kreation 200 Liter, Zauberdauer sofort
9	Kreation 500 Liter
10	Kreation 1000 Liter
Jede weitere Stufe	Kreation +1000 Liter

Gebäude kreieren

Zd: 1 Minute	Ed: 1 Tag
Rw: 10 m	Wb: speziell

Der Controller kreiert um sich herum, ein kleines Gebäude. Es besitzt ein Grundmaße von 10 x 10 x 10 Meter. Somit ergibt sich ein Volumen von 1.000 qm3. Die Wände besitzen eine Panzerung von 1 und sind nicht durchsichtig. Das Haus kann dem Druck des Vakuums sowie tiefe Tiefen in Flüssigkeiten aushalten. Die Farbe des Hauses kann der Zauberer frei wählen. Die Struktur des Hauses ist äußerst glatt.

Mit steigender Stufe kann das maximale Volumen des Gebäudes größer gewählt werden. Zusätzlich können Flächen farbig oder durchsichtig kreiert werden. Manche Flächen können dann auch durchlässig werden, so dass eine Person diese, wie eine Tür durchschreiten kann. Sie kann stabil wie die Außenhaut sein oder durchlässig, damit man hindurch schreiten kann. Diese Fläche kann auch als Schleusentür benutzt werden. Die im Gebäude befindliche Luft kann nicht entweichen, aber Personen können das Gebäude verlassen bzw. betreten. Welche Konsistenz diese Fläche gerade hat, kann der Controller jederzeit, also auch nach dem entstehen des Hauses frei ändern.

Die Grundform des Gebäudes ist natürlich nicht festgelegt. Der Kreator kann diese bei der Entstehung frei wählen, doch muss er darauf achten, dass die maximale Oberfläche nicht überschritten wird. In dem Gebäude

kann er genauso verfahren um neue Räume, Treppen und ähnliches zu formen.

Stufe	Effekt
1	Oberfläche 1.000 qm3
2	Oberfläche 2.000 qm3, Effektdauer 2 Tage
3	Oberfläche 5.000 qm3, Panzerung 2, beliebige Flächen können farbig definiert werden
4	Oberfläche 10.000 qm3m, Effektdauer 5 Tage, Zauberdauer 2 Runden
5	Oberfläche 20.000 qm3, Panzerung 3, beliebige Flächen können als durchsichtig definiert werden.
6	Oberfläche 50.000 qm3, Effektdauer 10 Tage, Zauberdauer 1 Runde
7	Oberfläche 100.000 qm3, Panzerung 4, beliebige Flächen können als durchlässig definiert werden
8	Oberfläche 200.000 qm3, Effektdauer 20 Tage
9	Oberfläche 500.000 qm3, Panzerung 5, Zauberdauer sofort
10	Oberfläche 1.000.000 qm3, Effektdauer 50 Tage
Jede weitere Stufe	Oberfläche +1.000.000 qm3, Effektdauer +50 Tage, Panzerung +1

Gegenstand kreieren

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 1 m	Wb: speziell

Der Zauberer kann jeden beliebigen Gegenstand kreieren, den er schon vorher irgendwann 10 min lang in den Händen gehalten hat. Der Gegenstand darf nicht die Maße 10 x 10 x 10 cm übersteigen. Es können kein lebenden Gegenstand kreiert werden und der Gegenstand darf nicht geteilt werden, da er sich sonst auflöst. Ansonsten übernimmt der Gegenstand die Funktion des originalen Gegenstandes.

Bei der Kreation besteht die Gefahr, dass es sich in Plasma auflöst und in 5 m Radius einen Schadenswert von 5 verursacht. Panzerung schützt und ein Rettungswurf ist nicht erlaubt. Das dies nicht geschieht muss dem Kreator ein Erfolgswurf mit einem Erfolgswert von 5 gelingen.

>>>Eine kreierte Projektilwaffe würden sich auflösen wenn man sie abfeuert, weil sich die Munition von der Waffe trennt. Um das zu umgehen, könnte man die Waffe kreieren und einen echten Munitionsclip einlegen. Genauso verhält es sich mit Energiewaffen, wie Laser. Die Energie die in der Waffe befindet, löst sich von der Waffe.<<<

Stufe	Effekt
1	Erfolgswert 5, Gegenstandsgröße 10 x 10 x 10 cm
2	Erfolgswert 6, Effektdauer 10 Minuten
3	Erfolgswert 7, Gegenstandsgröße 20 x 20 x 20 cm
4	Erfolgswert 8, Effektdauer 1 Stunde
5	Erfolgswert 9, Gegenstandsgröße 1 x 1 x 1 m
6	Erfolgswert 10, Effektdauer 10 Stunden
7	Erfolgswert 11, Gegenstandsgröße 2 x 2 x 2 m
8	Erfolgswert 12, Effektdauer 1 Tag
9	Erfolgswert 13, Gegenstandsgröße 5 x 5 x 5 m
10	Erfolgswert 14, , Effektdauer 10 Tage
Jede weitere Stufe	Erfolgswert +1, Gegenstandsgröße +1 x +1 x +1 m, Effektdauer permanent

Heimat Vogel

Zd: sofort	Ed: 10 Minuten
Rw: 10 m	Wb: speziell

Der Kreator kreiert ein kleines, flugfähiges Wesen innerhalb der Reichweite. Während der Zauberdauer, stellt sich der Controller einen Ort vor, an dem er sich schon einmal 10 Minuten lang aufgehalten hat. Das Flugwesen fliegt nach der Entstehung immer in die Richtung, in der sich der Ort befindet. Dabei bleibt es immer auf einer Distanz zwischen Kreator und sich, die der Reichweite entspricht. Die Bewegungsweite des Vogels beträgt maximal 20. Das Flugwesen besitzt nur einen Lebenspunkt, keine Panzerung und kann nicht im Vakuum überleben.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 10 Minuten
2	Effektdauer 30 Minuten
3	Effektdauer 1 Stunde
4	Effektdauer 2 Stunden
5	Effektdauer 5 Stunden
6	Effektdauer 10 Stunden
7	Effektdauer 1 Tag
8	Effektdauer 2 Tage
9	Effektdauer 5 Tage
10	Effektdauer 10 Tage
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Tage

Horde

Zd: 10 Minuten	Ed: 10 Minuten
Rw: 50 m	Wb: speziell

Der Kreator erschafft eine kleine Gruppe von Kreaturen die unter der Kontrolle des Controllers stehen. Die Horde besteht aus 3 Kreaturen, sehen alle unterschiedlich aus, sind unterschiedlich groß und sind nur für den Kampf geschaffen. Die Kreaturen dürfen sich nicht weiter als 1 km weit vom Controller weg bewegen.

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
3	3	3	3	1	1	10
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		9	6	5	4	1

Angriff: Tatze, Hufe oder Dorn +3 (SW:3)
Besonderheit: Verstärkte Hornhaut (Paz:1)

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 10 Minuten; 3 Kreaturen
2	Effektdauer 30 Minuten; 4 Kreaturen
3	Effektdauer 1 Stunde; 5 Kreaturen; Optional eine „große Bioklinge" als Waffe
4	Effektdauer 2 Stunden; 6 Kreaturen
5	Effektdauer 5 Stunden; 8 Kreaturen
6	Effektdauer 10 Stunden; 10 Kreaturen; Optional ein „Leichter Bio-Nadelwerfer" oder „Leichte Sporenschleuder" als Waffe
7	Effektdauer 1 Tag; 12 Kreaturen
8	Effektdauer 2 Tage; 15 Kreaturen
9	Effektdauer 5 Tage; 30 Kreaturen; Optional ein „Schwerer Bio-Nadelwerfer", „Leichter Bio-Säurespritzer", „Ei-Spucker" oder „Bio-Schleimwerfer" als Waffe
10	Effektdauer 10 Tage; 50 Kreaturen

Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Tag: +50 Kreaturen

Intelligenz erzeugen

Zd: sofort	Ed: permanent
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Der Kreator besitzt die Möglichkeit, seinen kreierten Lebewesen, eine hohe Intelligenz zu geben. Dabei muss er sofort, nachdem ein Wesen kreiert worden ist, mit diesen Spruch verzaubern werden. Gegen diesen Spruch besitzt das Wesen einen Rettungswurf, den es auch einsetzt. Zusätzlich muss dem Kreator ein Erfolgswurf mit einem EW von 3 gelingen. Misslingt der Zauberer, so besitzt es seine alte Intelligenz, der Controller verliert permanent einen Punkt Intelligenz und der Spruch darf nie wieder bei diesem Wesen wiederholt werden. Gelingt der Spruch, so wird die Intelligenz durch eine „wahre" Intelligenz von 1w6+2 Punkten ersetzt.

Stufe	Effekt
1	Erfolgswert 3
2	Erfolgswert 4
3	Erfolgswert 5
4	Erfolgswert 6
5	Erfolgswert 7
6	Erfolgswert 8
7	Erfolgswert 9
8	Erfolgswert 10
9	Erfolgswert 11
10	Erfolgswert 12
Jede weitere Stufe	Erfolgswert +1

Kämpfer

Zd: sofort	Ed: 10 Minuten
Rw: 10 m	Wb: speziell

Der Controller kreiert eine Kreatur, die den mentalen Befehlen des Controllers gehorcht und Kampfbewährt ist. Der Kämpfer besitzt immer ein unterschiedliches Aussehen. Mal besitzt die Kreatur Schuppen, mal Fell oder es ist nackt. Die Größe variiert zwischen 60 und 180 cm, es besitzt schwere Tatzen und ist Geschlechts- und Gesichtslos.

Stufe 1

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
4	4	4	4	1	1	11
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		12	6	5	4	1

Angriff: Tatze +4 (SW:3)
Besonderheit: Verstärkte Hornhaut (Paz:1)

Stufe 2

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
5	5	4	4	1	1	12
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		12	6	5	4	1

Angriff: Tatze +5 (SW:3)
Besonderheit: Verstärkte Hornhaut (Paz:1)

Stufe 3

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
5	5	4	4	1	1	14
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		12	6	5	4	2

Angriff: Tatze +6 (SW:3)
Besonderheit: Hornpanzer (Paz:2), Körperresistenz; Optional ein „Leichter Bio-Nadelwerfer" oder „Leichte Sporenschleuder" als Waffe

Stufe 4

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	6	4	4	1	1	15
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		12	6	5	4	2

Angriff: Krallen +7 (SW:4)
Besonderheit: Hornpanzer (Paz:2), Körperresistenz; Optional ein „Schwerer Bio-Nadelwerfer", „Leichter Bio-Säurespritzer", „Ei-Spucker" oder „Bio-Schleimwerfer" als Waffe

Stufe 5

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	6	4	4	1	1	17
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		12	6	5	4	2

Angriff: Krallen +8 (SW:4)
Besonderheit: Hornpanzer (Paz:2), 2x Körperresistenz; Optional ein „Schwere Sporenschleuder" oder „Schwerer Bio-Säurespritzer" als Waffe

Stufe 6

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	7	4	4	1	1	18
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		12	6	5	4	3

Angriff: Krallen +9 (SW:4+1)
Besonderheit: Panzerhaut (Paz:3), 2x Körperresistenz; Optional ein „Schwere Sporenschleuder" oder „Schwerer Bio-Säurespritzer" als Waffe

Stufe 7

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	7	4	4	1	1	20
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		12	6	5	4	3

Angriff: Pranken +10 (SW:5+1)
Besonderheit: Panzerhaut (Paz:3), 3x Körperresistenz; Optional ein „Schwere Sporenschleuder" oder „Schwerer Bio-Säurespritzer" als Waffe

Stufe 8

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
8	8	4	4	1	1	21
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		12	6	5	4	3

Angriff: Pranken +11 (SW:5+2)
Besonderheit: Panzerhaut (Paz:3), 3x Körperresistenz;

Optional ein „Schwere Sporenschleuder" oder „Schwerer Bio-Säurespritzer" als Waffe

Stufe 9

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
8	8	4	4	1	1	23
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		12	6	5	4	4

Angriff: Pranken +12 (SW:5+2)
Besonderheit: Eisenhaut (Paz:4), 4x Körperresistenz; Optional ein „Schwere Sporenschleuder" oder „Schwerer Bio-Säurespritzer" als Waffe

Stufe 10

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
9	9	4	4	1	1	24
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		12	6	5	4	4

Angriff: Pranken +13 (SW:5+3)
Besonderheit: Eisenhaut (Paz:4), 4x Körperresistenz; Optional ein „Schwere Sporenschleuder" oder „Schwerer Bio-Säurespritzer" als Waffe

Jede weitere Stufe

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+1	+1					
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz

Angriff: Pranken +1
Besonderheit: 1x Körperresistenz

Killer

Zd: 2 Stunden	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: speziell

Der Controller kreiert ein Wesen, dessen einziger Wille es ist, ein anderes Wesen zu töten. Während der Erschaffung, erteilt der Controller der Kreatur den entsprechenden Auftrag. Zusätzlich kann er der Kreatur Information geben, wo die betroffene Person finden kann oder andere Hilfen geben. Nach der erfolgreichen Kreation, hat der Kreator keine Kontrolle mehr über den Killer. Er macht sich sofort auf, um sein Opfer zu töten.

Der Controller muss das Opfer mindestens eine Minute aus nächster Nähe beobachtet haben (10 Meter) und mindestens einmal kurz berührt haben, damit er dem Killer den Tötungsauftrag geben kann.

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
3	3	5	12	5i	1	10
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		29	10	7	10/20	2

Angriff: 2x Klingenhände +7 (SW:5)
Besonderheit: Hornpanzer (Paz: 2), Flügel, Infrarot-Augen, Tarnen 10, Schleichen 10, Meucheln 5, Opfersuche 5

Ein kleines schmales Wesen von ca. 150 cm Größe und mit einer sich immer farblich verändernder Haut. Mit seinen kleinen feldermausartigen Flügeln ist der Killer in der Lage zu fliegen. Wenn der Killer sein Opfer nicht auf anhieb findet, benutzt er seine magische Fertigkeit "Opfersuche" mit einen Erfolgswert 5. Diese Fertigkeit kann er nur alle halbe Stunde benutzten und befähigt ihn, sein Opfer auf magischer Weise zu lokalisieren. Ist er erfolgreich, so kennt er die ungefähre Position seinem Opfer.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minute, Zauberdauer 1 Stunde
3	Effektdauer 5 Minute, Meucheln und Opfersuche 6
4	Effektdauer 10 Minute, Zauberdauer 20 Minuten
5	Effektdauer 30 Minute, Meucheln und Opfersuche 7
6	Effektdauer 1 Stunde, Zauberdauer 10 Minuten
7	Effektdauer 2 Stunde, Meucheln und Opfersuche 8
8	Effektdauer 5 Stunde, Zauberdauer 5 Minuten
9	Effektdauer 1 Tag, Meucheln und Opfersuche 9
10	Effektdauer 2 Tage, Zauberdauer 2 Minuten
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag, Meucheln und Opfersuche +1

Leben kreieren

Zd: 50 Tage	Ed: permannet
Rw: 1000 km	Wb: 1 Planet

Der Controller kreiert Leben auf einen kompletten Planeten. Voraussetzung ist, dass auf dem Planet vorher kein Leben existiert. Bei der Kreation entstehen Pflanzen, kleine Lebewesen und andere Tiere. Der Kreator legt während der Zauberdauer für jede Pflanze und Lebewesen die Größe, Farbe und Art fest. Ein so kreiertes Leben, ist nicht so vielfältig wie auf anderen "normalen" Planeten. Doch nach einigen Generationen gibt es, durch die naturgerechte Evolution, immer mehr Spezies und Arten von Lebewesen. Kein Lebewesen besitzt eine höhere Intelligenz. Der Controller kann zwar bei der Kreation des Lebens, einigen Wesen eine größere Intelligenz geben, als anderen Wesen, aber er kann nicht wahres intelligentes Leben kreieren.

Damit der Controller den Spruch erlernen kann, muss er vorher die Sprüche "Pflanzen kreieren" und "Lebewesen kreieren" erlernt haben.

Besitzt der Planet keine Atmosphäre bzw. eine nicht gewünschte Atmosphäre, muss sie bei der Kreation mit erzeugt werden. Die Zauberdauer verdoppelt sich. Außerdem muss der Controller in diesen Fall den Spruch "Atmosphäre kreieren" besitzen.

Es besteht die Gefahr bei einer künstlichen Kreation von Leben, dass das magisch generierte Ökosystem zusammenbricht. Dazu wird ein Erfolgswurf gewürfelt. Der Erfolgswert liegt bei 1. Gelingt der Wurf, so bricht das Ökosystem des Planeten zusammen und gleichzeitig altert der Controller 2w12+80 Jahre. Dies gilt als das Ende für alles Leben auf dem Planeten. Innerhalb der nächsten 3w12 Tagen stirbt jedes kreiertes Leben auf dem Planeten. Gelingt hingegen der Erfolgswurf, so war der Controller erfolgreich und er altert nur 2w12+20 Jahre.

Dieser Spruch kann nur von dem Lord der Kreation erlernt und angewendet werden und kostet das Dreifache an Erfahrungspunkten als normal.

Stufe	Effekt
1	Erfolgswert 1
2	Erfolgswert 2
3	Erfolgswert 3
4	Erfolgswert 4
5	Erfolgswert 5
6	Erfolgswert 6
7	Erfolgswert 7
8	Erfolgswert 8
9	Erfolgswert 9
10	Erfolgswert 10
Jede weitere Stufe	Erfolgswert +1

Lebewesen kreieren

Zd: 2 Runden	Ed: permanent
Rw: 10 m	Wb: speziell

Der Zauberer kreiert die Kopie eines Lebewesens mit niedriger Intelligenz, ähnlich wie ein Tier. Dafür muss er das Original vorher einmal, 10 Minuten lang beobachtet und studiert haben. Nach der Kreation verhält sich das Tier wie sein Original, bzw. wie es der Kreator bestimmt hat. Die Kreation besitzt dieselben Werte wie sein Original. Die Maße des Tieres dürfen nicht 50 x 50 x 50 cm übersteigen. Mit diesem Zauber ist es dem Kreator auch möglich Biowarewaffen zu kreieren.

Doch es besteht die Gefahr, dass bei der Kreation das Lebewesen zu Plasma zerfällt. Dazu muss der Controller einen EW:1 würfeln. Misslingt der Wurf, so zerfällt das Wesen in Plasma und verursacht innerhalb 8 m Radius Schaden, mit einen Schadenswert von 8. Panzerung schützt, aber es ist kein Rettungswurf erlaubt.

Stufe	Effekt
1	Erfolgswert 1
2	Erfolgswert 2, maximale Größe 1 x 1 x 1 m
3	Erfolgswert 3
4	Erfolgswert 4, maximale Größe 2 x 2 x 2 m
5	Erfolgswert 5
6	Erfolgswert 6, maximale Größe 5 x 5 x 5 m
7	Erfolgswert 7
8	Erfolgswert 8, maximale Größe 10 x 10 x 10 m
9	Erfolgswert 9
10	Erfolgswert 10, maximale Größe 20 x 20 x 20 m
Jede weitere Stufe	Erfolgswert +1, maximale Größe +10 x +10 x +10 m

Leiter

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Runde
Rw: 50 m	Wb: speziell

Der Zauberer kreiert eine Leiter aus hellem durchsichtigem Glas. Sie schwebt freischwebend in der Luft und kann bis zu 45 Grad gekippt sein. Nach der Kreation, steht sie fest und kann nicht bewegt werden. Die Leiter ist maximal 10 m lang und 1 m breit und hält maximal 200 kg Gewicht gleichzeitig aus.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Effektdauer 2 Runden, Leiterlänge 50 m
3	Effektdauer 1 Minute, Leiterbreite 2 m, Maximallast 500 kg
4	Effektdauer 2 Minuten, Leiterlänge 100 m
5	Effektdauer 5 Minuten, Leiterbreite 5 m, Maximallast 1000 kg
6	Effektdauer 10 Minuten, Leiterlänge 200 m, Zauberdauer sofort
7	Effektdauer 30 Minuten, Leiterbreite 10 m, Maximallast 2000 kg
8	Effektdauer 1 Stunde, Leiterlänge 500 m
9	Effektdauer 2 Stunden, Leiterbreite 20 m, Maximallast 5000 kg
10	Effektdauer 5 Stunden, Leiterlänge 1 km
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde, Leiterlänge +1 km, Leiterbreite +10 m, Maximallast +1000 kg

Lichtblase

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minuten
Rw: -	Wb: 1 m, Radius

Der Controller kreiert eine Sphäre aus Licht, in dessen Blase es taghell ist. Der Sphärenmittel- und Lichtmittelpunkt ist der Controller und die Sphäre bewegt sich mit dem Controller. Von dem Controller aus wird die Blase ausgeleuchtet und durchbricht sogar Hindernisse, wie Wände, Personen und Türen, so dass es keine Schatten gibt. Das Licht strahlt nicht über die Blase hinweg, so dass dort wieder normale Lichtverhältnisse herrschen. Ein Zustand, der nicht mit den normalen Naturgesetzen zu erklären ist.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minuten, Wirkungsbereich 2 m, Radius
3	Effektdauer 5 Minuten, Wirkungsbereich 5 m, Radius
4	Effektdauer 10 Minuten, Wirkungsbereich 10 m, Radius
5	Effektdauer 30 Minuten, Wirkungsbereich 20 m, Radius, Zauberdauer sofort
6	Effektdauer 1 Stunde, Wirkungsbereich 50 m, Radius
7	Effektdauer 2 Stunden, Wirkungsbereich 100 m, Radius
8	Effektdauer 5 Stunden, Wirkungsbereich 200 m, Radius
9	Effektdauer 10 Stunden, Wirkungsbereich 500 m, Radius
10	Effektdauer 1 Tag, Wirkungsbereich 1 km, Radius
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag, Wirkungsbereich +1 km, Radius

Nahrung kreieren

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Tag
Rw: -	Wb: speziell

Der Zauberer kreiert Nahrungsmittel, die er schon einmal gegessen hat. Es handelt sich um unterschiedliche oder um gleiche Nahrungsmittel. Die Nahrung reicht für eine Mahlzeit für eine Person. Die Nahrung ist nicht besonders haltbar, so das sie schon nach spätestens einem Tag von alleine anfängt sehr schnell zu verrotten.

Stufe	Effekt

1	Nahrung für 1 Person
2	Nahrung für 2 Personen
3	Nahrung für 5 Personen
4	Nahrung für 10 Personen
5	Nahrung für 20 Personen
6	Nahrung für 50 Personen
7	Nahrung für 100 Personen
8	Nahrung für 200 Personen
9	Nahrung für 500 Personen
10	Nahrung für 1000 Personen
Jede weitere Stufe	Nahrung für +1000 Personen

Panzerschirm

Zd: sofort	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: 1 m, Radius

Um den Zauberer herum, entsteht eine grün leuchtende Blase, die alle Wesen im Inneren, mit einen Panzerwert von 1 schützt. Der Panzerschirm schützt vor allen Fernkampfangriffen, die von Außen nach Innen, sowie von Innen nach Außen abgefeuert werden. Der Schirm ist nicht fest und kann problemlos durchdrungen werden und sie bewegt sich mit dem Controller.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 1 m, Radius
2	Wirkungsbereich 2 m, Radius
3	Wirkungsbereich 5 m, Radius, Panzerwert 2
4	Wirkungsbereich 10 m, Radius, Wirkungsdauer 2 Minuten
5	Wirkungsbereich 20 m, Radius
6	Wirkungsbereich 50 m, Radius, Panzerwert 3
7	Wirkungsbereich 100 m, Radius, Wirkungsdauer 5 Minuten
8	Wirkungsbereich 200 m, Radius
9	Wirkungsbereich 500 m, Radius, Panzerwert 4
10	Wirkungsbereich 1 km, Radius, Wirkungsdauer 10 Minuten
Jede weitere Stufe	Wirkungsbereich +1 km, Radius, Panzerwert +1

Panzerwand

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 10	Wb: speziell

Der Zauberer kreiert eine gelbe, durchsichtige, massive Wand, innerhalb der Reichweite. Die Wand ist 1 m breit, 2 m hoch und 5 cm dick. Sie besitzt einen Panzerwert von 1. Die Wand gilt als feste Deckung, und kann nicht durchschritten werden. Das Feld, auf dem die Wand entstehen soll, muss frei von Hindernissen sein. Auf höheren Stufen können mehrere Wände kreieren, dabei jedoch beachtet werden muss, dass die Wände sich an ihren Kanten berühren müssen und somit eine Einheit bilden.

Stufe	Effekt
1	1 Wand
2	2 Wände, Wirkungsdauer 2 Minuten
3	5 Wände, Panzerwert 2
4	10 Wände, Zauberdauer sofort, Wirkungsdauer 5 Minuten
5	20 Wände, Reichweite 20 Meter, Panzerwert 3
6	50 Wände, Wirkungsdauer 10 Minuten
7	100 Wände, Reichweite 50 Meter, Panzerwert 4
8	200 Wände, Wirkungsdauer 30 Minuten
9	500 Wände, Reichweite 100 Meter, Panzerwert 5
10	1000 Wände, Wirkungsdauer 1 Stunde
Jede weitere Stufe	+1000 Wände, Wirkungsdauer +1 Stunde, Reichweite +100 Meter, Panzerwert +1

Pflanzen kreieren

Zd: 1 Runde	Ed: permanent
Rw: 10 m	Wb: speziell

Der Zauberer kreiert die Kopie einer nicht intelligenten Pflanze. Die Pflanze die er kreieren will, muss er vorher 10 Minuten lang beobachtet und studiert haben. Der Controller kann bestimmen, welchen Alterungszustand die Pflanze besitzen soll.

Bei einen misslungenen EW:4 des Controllers, kann er den molekularen Zusammenhalt nicht kontrollieren und die Pflanze zerfällt in Plasma. Dies verursacht innerhalb 6 m Radius Schaden mit einen Schadenswert von 6. Panzerung schützt, aber es ist kein Rettungswurf erlaubt.

Stufe	Effekt
1	Erfolgswert 4
2	Erfolgswert 5
3	Erfolgswert 6
4	Erfolgswert 7
5	Erfolgswert 8
6	Erfolgswert 9
7	Erfolgswert 10
8	Erfolgswert 11
9	Erfolgswert 12
10	Erfolgswert 13
Jede weitere Stufe	Erfolgswert +1

Plagegeist

Zd: 1 Minute	Ed: 1 Tag
Rw: 10 m	Wb: 1 Wesen

Der Controller kreiert ein kleines Wesen, das er auf sein Opfer ansetzt. Das Wesen besteht nur in einer Zwischendimension und es hat die Aufgabe das Opfer zu nerven und in den Wahnsinn treiben. Dazu kann es kleine Dinge bewegen oder umkippen und mit leisem Flüsterton, Unsinn reden. Es tritt besonders gern dann auf, wenn das Opfer allein ist oder wenn es schläft.

Ein so gestörtes Opfer macht einen ersten Rettungswurf am Ende des ersten Tages. Misslingt der Wurf, ist das Opfer unruhig, gehetzt und fühlt sich verfolgt und besitzt so für den kommenden Tag eine Wertmodifikation von -1 für alle Erfolgswerte. Das Opfer fängt an, sich zu ärgern und an seinen Verstand zu zweifeln.

Am Ende jeden weiteren Tages Würfel das Opfer einen weiteren Rettungswurf (mit entsprechender Modifikation der Schwierigkeit). Bei jedem misslungenen Rettungswurf erhöht sich die negative Wertmodifikation. Gelingt der tägliche Rettungswurf des Opfers, so ist es immun gegen die Versuche des Plagegeistes ihn zu nerven und das Wesen verzieht sich.

Würfelt das Opfer mit seinen Rettungswurf einen kritischen Fehler, so erleidet es eine Geisteskrankheit. Die Geisteskrankheit wird zufällig ermittelt.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Tag
2	Effektdauer 2 Tage
3	Effektdauer 3 Tage
4	Effektdauer 4 Tage
5	Effektdauer 5 Tage
6	Effektdauer 6 Tage
7	Effektdauer 7 Tage
8	Effektdauer 8 Tage
9	Effektdauer 9 Tage
10	Effektdauer 10 Tage
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag

Reittier

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Stunde
Rw: 10 m	Wb: speziell

Der Zauberer kreiert ein Reittier, das im mentalen Kontakt mit seinen Erschaffer steht. Es gehorcht jedem Befehl und darf sich nicht weiter als 1 km vom Erschaffer weg bewegen, da es sich sonst auflöst.

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
8	8	2	2	1	-	15
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		6	5	5	15	1

Angriff: Hufe +2 (SW:3+2)
Besonderheit: Fell (Paz:1), Traglast 400 kg

Das Aussehen ist immer sehr unterschiedlich, so dass es zwischen zwei und acht Beinen besitzt und mal stärker und mal weniger stark behaart ist.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Stunde
2	Effektdauer 2 Stunden
3	Effektdauer 5 Stunden
4	Effektdauer 10 Stunden, Traglast 500 kg
5	Effektdauer 1 Tag
6	Effektdauer 2 Tage, Traglast 600 kg
7	Effektdauer 5 Tage
8	Effektdauer 10 Tage, Traglast 800 kg
9	Effektdauer 20 Tage
10	Effektdauer 50 Tage, Traglast 900 kg
Jede weitere Stufe	Effektdauer +50 Tage, Traglast +100 kg

Schattenblase

Zd: 1 Runden	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: 1 m, Radius

Der Controller kreiert eine Sphäre, in der jegliches Licht verschluckt wird. In der Blase ist es stockdunkel. Außenstehende können nicht in die Blase hereinschauen und Wesen im Bereich können nichts in der Blase sehen noch hinausschauen. Der Controller ist von diesem Effekt nicht betroffen. Die Sphäre bewegt sich mit dem Controller.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minuten, Wirkungsbereich 2 m, Radius
3	Effektdauer 5 Minuten, Wirkungsbereich 5 m, Radius
4	Effektdauer 10 Minuten, Wirkungsbereich 10 m, Radius, Sicht auch im IR-Bereich behindert
5	Effektdauer 30 Minuten, Wirkungsbereich 20 m, Radius, Zauberdauer sofort
6	Effektdauer 1 Stunde, Wirkungsbereich 50 m, Radius
7	Effektdauer 2 Stunden, Wirkungsbereich 100 m, Radius, Sicht auch im UV-Bereich behindert
8	Effektdauer 5 Stunden Wirkungsbereich 200 m, Radius
9	Effektdauer 10 Stunden Wirkungsbereich 500 m, Radius
10	Effektdauer 1 Tag, Wirkungsbereich 1 km, Radius, Sicht auch im Ultraschall-Bereich behindert
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag, Wirkungsbereich +1 km, Radius

Schirm

Zd: sofort	Ed: 10 Minuten
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Der Controller lässt eine dünne Schutzhülle um das verzauberte Wesen entstehen. Die Hülle liegt in einem Abstand von 50 cm an und folgt den Bewegungen des Wesens. Sie schützt vor Regen und Gasen und soll so den Verzauberten trocken halten und auch vor schädlichen Giftgasen schützen. Achtung: Da auch keine Atemluft den Schirm durchdringen kann, muss für eine eigene Atemversorgung gesorgt werden.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 10 Minuten
2	Effektdauer 30 Minuten
3	Effektdauer 1 Stunde
4	Effektdauer 2 Stunden, Der Schirm schützt nun auch vor Flüssigkeiten und kann bis zu einer Wassertiefe von 500 m genutzt werden.
5	Effektdauer 5 Stunden
6	Effektdauer 10 Stunden
7	Effektdauer 1 Tag. Der Schirm schützt nun auch im Vakuum und bis zu einer Wassertiefe von 3 km.
8	Effektdauer 2 Tage
9	Effektdauer 5 Tage
10	Effektdauer 10 Tage
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Tage

Schleimklumpen

Zd: 10 Minuten	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: speziell

Der Controller erschafft einen kleinen grünen intelligenten Schleimklumpen. Der Schleim ist sehr angriffslustig, aggressiv und sehr ätzend. Das Wesen, das ihm an nächsten steht wird der Schleimklumpen angreifen. Der Kreator besitzt keine Kontrolle über das Wesen.

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
1	1	1	1	1	-	5
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz

		3	5	5	5	0

Angriff: Umschlingen +5 (SW:1)
Besonderheit: -

Der kleine grüne Schleimklumpen ist ca. 10 cm groß. Der Schleim der Kreatur ist sehr ätzend, so das er, nachdem er ein Opfer erfolgreich angegriffen und getroffen hat, sich an ihm festsetzt und nun zusätzlich noch einen Schaden von SW:4 durch die Säure verursacht. Eine Panzerung schützt, doch der Panzerungswert erniedrigt sich jede Runde um einen Punkt an dieser Stelle, da sich der Klumpen durch die Panzerung hindurch ätzt. Hat er sich bis auf die Haut des Opfers geätzt, dringt er in das Opfer ein. Nun verliert das Opfer nur noch ein Lebenspunkt pro Runde, bis das Opfer stirbt oder die Wirkungsdauer abläuft.

Um sich dem Klumpen zu entledigen, muss man es getötet werden. Dies ist jedoch sehr schwer, da es sehr klein ist. Um es zu treffen, muss dem Angreifer ein negativ modifizierter Angriff mit –4 gelingen. Misslingt der Angriff, so trifft er das Opfer automatisch.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsdauer 1 Minute
2	Zauberdauer 5 Minuten
3	Wirkungsdauer 2 Minuten
4	Zauberdauer 2 Minuten
5	Wirkungsdauer 5 Minuten
6	Zauberdauer 1 Minuten
7	Wirkungsdauer 10 Minuten
8	Zauberdauer 2 Runden
9	Wirkungsdauer 20 Minuten
10	Zauberdauer 1 Runde
Jede weitere Stufe	Wirkungsdauer +10 Minuten, Zauberdauer sofort

Scout

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Stunde
Rw: 10 m	Wb: speziell

Der Controller kreiert ein kleines Wesen, das helfen soll, Spuren wieder zu finden. Die Kreatur steht in mentalen Kontakt mit seinen Erschaffer und gehorcht jedem seiner Befehle.

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
2	2	2	2	6	1	9
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		6	5	7	8	1

Angriff: Tatze +4 (SW:3)
Besonderheit: Fell (Paz:1), Magisches Spurenlesen 5

Der Scout besitzt für die Fertigkeit " Magisches Spurenlesen", mit der es möglich ist, Spuren zu finden, obwohl sie nicht mehr lesbar sind. Also auch auf Betonboden und anderen flachen Flächen, Voraussetzung ist jedoch das sie nicht älter als 4 Tage sind.

Der Scout besitzt eine Größe von ca. 40 cm und besitzt zwischen 4 bis 8 Beinen. Er ist meist behaart oder besitzt eine lederartige Haut.

Stufe	Effekt
1	Magisches Spurenlesen 5
2	Effektdauer 2 Stunden
3	Magisches Spurenlesen 6
4	Effektdauer 5 Stunden
5	Magisches Spurenlesen 7
6	Effektdauer 10 Stunden
7	Magisches Spurenlesen 8
8	Effektdauer 1 Tag
9	Magisches Spurenlesen 9
10	Effektdauer 2 Tage
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag, Magisches Spurenlesen +1

Spion

Zd: 1 Runde	Ed: 10 Minuten
Rw: 10 m	Wb: speziell

Der Controller kreiert ein kleines Wesen, das seinen verbalen Befehlen gehorcht. Seine Aufgabe ist es, Objekte, Orte oder Personen auszukundschaften. Diese Aufgabe löst der Spion selbständig, da er sehr intelligent ist. Da der Spion in keinem mentalen Kontakt zu seinem Erschaffer steht, muss der Spion verbal von seinen Entdeckungen berichten.

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
3	3	5	12	4i	1	10
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		29	10	6	10/20	1

Angriff: Tatze +4 (SW:3)
Besonderheit: Fell (Paz:1), Flügel, Lichtverstärkte Augen, Tarnen 10, Schleichen 10

Der Spion ist ein kleines ca. 90cm großes Wesen mit lederartigen Flügeln, so dass es auch fliegen kann. Die Zahl hinter der Bewegungsweite, gibt die Bewegungsweite an, wenn der Spion fliegt. Die Flügel sind aus einer lichtbrechenden Haut, so dass wenn sich der Spion mit den Flügeln umhüllt, er die Fertigkeit "Tarnen" besitzt. In diesen Zustand kann er sich nicht bewegen.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 10 Minuten
2	Effektdauer 30 Minuten
3	Effektdauer 1 Stunde
4	Effektdauer 2 Stunden, Zauberdauer sofort
5	Effektdauer 5 Stunden
6	Effektdauer 10 Stunden
7	Effektdauer 1 Tag
8	Effektdauer 2 Tage
9	Effektdauer 5 Tage
10	Effektdauer 10 Tage
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Tage

Stille

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: 1 m, Radius

Alle Geräusche im Wirkungsbereich werden verschluckt. Es ist absolut still. Die Sphäre bewegt sich mit dem Controller.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute

2	Effektdauer 2 Minuten, Wirkungsbereich 2 m, Radius
3	Effektdauer 5 Minuten, Wirkungsbereich 5 m, Radius
4	Effektdauer 10 Minuten, Wirkungsbereich 10 m, Radius
5	Effektdauer 30 Minuten, Wirkungsbereich 20 m, Radius, Zauberdauer sofort
6	Effektdauer 1 Stunde, Wirkungsbereich 50 m, Radius
7	Effektdauer 2 Stunden, Wirkungsbereich 100 m, Radius
8	Effektdauer 5 Stunden, Wirkungsbereich 200 m, Radius
9	Effektdauer 10 Stunden, Wirkungsbereich 500 m, Radius
10	Effektdauer 1 Tag, Wirkungsbereich 1 km, Radius
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag, Wirkungsbereich +1 km, Radius

Träger

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Stunde
Rw: 10 m	Wb: speziell

Der Controller kreiert eine Kreatur, die eine große Last tragen kann und die in direkten mentalen Kontakt mit seinen Erschaffer steht. Es gehorcht jedem Befehl und darf sich nicht weiter als 10 m vom Erschaffer weg bewegen, da es sich sonst auflöst.

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
10	10	1	1	1	-	17
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		3	5	5	5	1

Angriff: Hufe +2 (SW:3+4)
Besonderheit: Fell (Paz:1), Traglast 1000 kg

Der Träger ist ca. 90 cm hoch und 150 cm breit. Er besitzt das Aussehen einer flachen lebenden Scheibe mit 3 m Durchmesser, dicken kurzen Beinen und einem kleinem Kopf ohne Hals. Das Aussehen ist immer sehr unterschiedlich, so dass es zwischen 6 und 20 Beinen besitzt und mal stärker und mal weniger stark behaart ist.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Stunde
2	Effektdauer 2 Stunden
3	Effektdauer 5 Stunden, Traglast 2000 kg
4	Effektdauer 10 Stunden
5	Effektdauer 1 Tag, Traglast 4000 kg
6	Effektdauer 2 Tage
7	Effektdauer 5 Tage, Traglast 6000 kg
8	Effektdauer 10 Tage
9	Effektdauer 20 Tage, Traglast 8000 kg
10	Effektdauer 50 Tage
Jede weitere Stufe	Effektdauer +50 Tage, Traglast +2000 kg

Verspiegelte Sphäre

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: 1 m, Radius

Der Controller erzeugt eine Blase aus einen verspiegelten Oberfläche um sich herum. Die Oberfläche ist nur von außen verspiegelt und von Innen durchsichtig. Somit kann man von Innen nach Außen, aber nicht von außen nach Innen sehen. Die Sphäre bewegt sich mit dem Kreator. Die Sphäre reflektiert jedoch nur das normale Licht und nicht das ultraviolettes oder infrarotes Licht.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minuten, Wirkungsbereich 2 m, Radius
3	Effektdauer 5 Minuten, Wirkungsbereich 5 m, Radius
4	Effektdauer 10 Minuten, Wirkungsbereich 10 m, Radius
5	Effektdauer 30 Minuten, Wirkungsbereich 20 m, Radius, Zauberdauer sofort
6	Effektdauer 1 Stunde, Wirkungsbereich 50 m, Radius, Reflektiert auch das infrarote Licht.
7	Effektdauer 2 Stunden, Wirkungsbereich 100 m, Radius
8	Effektdauer 5 Stunden, Wirkungsbereich 200 m, Radius
9	Effektdauer 10 Stunden, Wirkungsbereich 500 m, Radius
10	Effektdauer 1 Tag, Wirkungsbereich 1 km, Radius, Reflektiert auch das ultraviolette Licht.
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag, Wirkungsbereich +1 km, Radius

Wächter

Zd: 10 Minuten	Ed: 1 Tag
Rw: Berührung	Wb: 1 Ort / Objekt / Wesen

Der Controller kreiert eine Kreatur, die an ein bestimmtes Objekt, Ort oder Wesen gebunden ist und es bewachen soll. Der Wächter befindet sich während der Effektdauer, in einer anderen Dimension und ist somit nicht in der normalen Dimension sichtbar. Er betritt nur dann die Realdimension, wenn das geschützte Objekt, Ort oder Person angegriffen wird oder ähnliches passiert. Wann ein Wächter erscheinen soll, entscheidet der Controller bei der Erschaffung des Wächters. Der Controller muss dabei genau bestimmen was passieren soll, damit der Wächter erscheint. Erscheint der Wächter, so greift er denjenigen an, der Auslöser für sein Erscheinen war. Der Wächter kämpft solange, bis er getötet wird oder er sein Opfer getötet hat. Der Controller besitzt keine Macht über das Wesen, wenn es einmal erschaffen ist.

Der Kämpfer besitzt immer ein unterschiedliches Aussehen. Mal besitzt die Kreatur Schuppen, mal Fell oder es ist nackt. Die Größe variiert zwischen 60 und 180 cm, es besitzt schwere Tatzen und ist Geschlechts- und Gesichtslos.

Stufe 1

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
4	4	4	4	1	1	11
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		12	6	5	4	1

Angriff: Tatze +4 (SW:3)
Besonderheit: Verstärkte Hornhaut (Paz:1)

Stufe 2

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
5	5	4	4	1	1	12
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		12	6	5	4	1

Angriff: Tatze +5 (SW:3)
Besonderheit: Verstärkte Hornhaut (Paz:1)
Effektdauer 2 Tage

Stufe 3

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
5	5	4	4	1	1	14
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		12	6	5	4	2

Angriff: Tatze +6 (SW:3)
Besonderheit: Hornpanzer (Paz:2), Körperresistenz; Optional ein „Leichter Bio-Nadelwerfer" oder „Leichte Sporenschleuder" als Waffe
Effektdauer 5 Tage

Stufe 4

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	6	4	4	1	1	15
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		12	6	5	4	2

Angriff: Krallen +7 (SW:4)
Besonderheit: Hornpanzer (Paz:2), Körperresistenz; Optional ein „Schwerer Bio-Nadelwerfer", „Leichter Bio-Säurespritzer", „Ei-Spucker" oder „Bio-Schleimwerfer" als Waffe
Effektdauer 10 Tage

Stufe 5

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	6	4	4	1	1	17
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		12	6	5	4	2

Angriff: Krallen +8 (SW:4)
Besonderheit: Hornpanzer (Paz:2), 2x Körperresistenz; Optional ein „Schwere Sporenschleuder" oder „Schwerer Bio-Säurespritzer" als Waffe
Effektdauer 1 Monat

Stufe 6

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	7	4	4	1	1	18
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		12	6	5	4	3

Angriff: Krallen +9 (SW:4+1)
Besonderheit: Panzerhaut (Paz:3), 2x Körperresistenz; Optional ein „Schwere Sporenschleuder" oder „Schwerer Bio-Säurespritzer" als Waffe
Effektdauer 2 Monate

Stufe 7

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	7	4	4	1	1	20
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		12	6	5	4	3

Angriff: Pranken +10 (SW:5+1)
Besonderheit: Panzerhaut (Paz:3), 3x Körperresistenz; Optional ein „Schwere Sporenschleuder" oder „Schwerer Bio-Säurespritzer" als Waffe
Effektdauer 5 Monate

Stufe 8

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
8	8	4	4	1	1	21
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		12	6	5	4	3

Angriff: Pranken +11 (SW:5+2)
Besonderheit: Panzerhaut (Paz:3), 3x Körperresistenz; Optional ein „Schwere Sporenschleuder" oder „Schwerer Bio-Säurespritzer" als Waffe
Effektdauer 1 Jahr

Stufe 9

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
8	8	4	4	1	1	23
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		12	6	5	4	4

Angriff: Pranken +12 (SW:5+2)
Besonderheit: Eisenhaut (Paz:4), 4x Körperresistenz; Optional ein „Schwere Sporenschleuder" oder „Schwerer Bio-Säurespritzer" als Waffe
Effektdauer 2 Jahre

Stufe 10

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
9	9	4	4	1	1	24
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		12	6	5	4	4

Angriff: Pranken +13 (SW:5+3)
Besonderheit: Eisenhaut (Paz:4), 4x Körperresistenz; Optional ein „Schwere Sporenschleuder" oder „Schwerer Bio-Säurespritzer" als Waffe
Effektdauer 5 Jahre

Jede weitere Stufe

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+1	+1					
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz

Angriff: Pranken +1
Besonderheit: 1x Körperresistenz
Effektdauer +5 Jahre

Waffe kreieren

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: speziell

Der Controller kreiert eine beliebige Nahkampfwaffe in seinen Händen. Die Waffe darf nicht leben (Biowarewaffen), keine Elektronik oder andere Technik besitzen und er muss die Art der Waffe schon einmal in seinen Händen gehalten haben.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minuten
3	Effektdauer 5 Minuten, Bonus auf Schaden 1
4	Effektdauer 10 Minuten, Zauberdauer sofort
5	Effektdauer 30 Minuten, Bonus auf Schaden 2
6	Effektdauer 1 Stunde
7	Effektdauer 2 Stunden, Bonus auf Schaden 3
8	Effektdauer 5 Stunden

9	Effektdauer 10 Stunden, Bonus auf Schaden 4
10	Effektdauer 1 Tag
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag, Bonus auf Schaden +1

Wand

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: speziell

Der Zauberer kreiert eine Wand, die den umliegenden Wänden an Struktur, Farbe, Dichte, Panzerung und Material gleicht. Die Wand ist maximal 2 m hoch, 1 m breit und 50 cm dick. Auf höheren Stufen kann der Controller mehr wände erzeugen, die sich jedoch an deren Kanten berühren müssen. Die kreierte Wand kann nicht höher oder Dicker als das Original werden. Für die Kreation, muss der Controller die nebenliegenden Wände einmal berührt haben.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minuten, 2 Wände
3	Effektdauer 5 Minuten, 5 Wände
4	Effektdauer 10 Minuten, 10 Wände
5	Effektdauer 30 Minuten, 20 Wände
6	Effektdauer 1 Stunde, 50 Wände
7	Effektdauer 2 Stunden, 100 Wände
8	Effektdauer 5 Stunden, 200 Wände
9	Effektdauer 10 Stunden, 500 Wände
10	Effektdauer 1 Tag, 1000 Wände
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag, +1000 Wände

Der Blutmeister

Blutmeister sind Kel-Kundige mit universellen magischen Fähigkeiten. Man kann sie in Krankenhäusern oder auf den Schlachtfeldern finden. Sie heilen Wunden von Verletzten und können auch Schaden mit ihren Sprüchen verursachen. Ein guter Gefechtstaktiker, hat in seiner Kompanie nicht nur Kampfmagier, sondern mindestens einen Blutmeister.

Ein, von der Kristallgilde verbotener, Zweig der Blutmeister ist die Kunde der Nekromantie. Nekromanten sind in der Lage, tote Körper eines vorher lebenden Wesens wiederzubeleben und mit einer künstlichen Intelligenz auszustatten oder auch andere schreckliche Magie zu wirken. Diese Magie wird von den meisten Pal-Controllern verachtet und ist überall in der Allianz verboten.

Die Zaubersprüche des Blutmeister

- (Attribut) steigern
- Aura lesen
- Autopsie
- Betäuben
- Blindheit
- Blutschild
- Deformation
- Diagnose
- Einbalsamieren
- Entgiften
- Erkennen von Krankheiten
- Erkennen von Toxinen/Giften
- Essenz entziehen
- Fruchtbarkeit
- Hilfe
- Kadaverbombe (Nekromantie)
- Klonen
- Körperliche Regeneration
- Körpertausch
- Kosmetik
- Krankheit stoppen
- Krankheit verursachen
- Langsames Gift
- Lebenspeicher
- Lebenszone
- Organ entreißen
- Parasit
- Pestilenz
- Reinkarnation
- Scheintot
- Schlaf
- Schmerzen
- Seele reinigen
- Sohn Entaria
- Sphärenwesen rufen (Nekromantie)
- Stabilisieren
- Sterilisieren
- Struktur brechen
- Stummheit
- Taubheit
- Todeszone
- Tote erwecken (Nekromantie)
- Unfruchtbarkeit
- Unkontrollierte Bewegung
- Untot werden (Nekromantie)
- Vergiften
- Verjüngen
- Wiederbeleben
- Wunde zufügen
- Wunden heilen

(Attribut) steigern

Zd: 1 Tag	Ed: 1 Minute
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Dieser Spruch muss für ein bestimmtes Attribut erlernt werden. Es gibt diesen Spruch für die Attribute "Konstitution", "Stärke", "Geschick", "Reflexe", "Intelligenz" und "Charisma". Wird der Spruch angewendet, wird dieses Attribut um eins gesteigert. Misslingt der Erfolgswert des Controllers verliert er 1w12 Lebenspunkte durch eine magische Entladung.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minuten, Zauberdauer 10 Stunden
3	Effektdauer 5 Minuten, Zauberdauer 5 Stunden
4	Effektdauer 10 Minuten, Zauberdauer 2 Stunden
5	Effektdauer 30 Minuten, Zauberdauer 1 Stunde
6	Effektdauer 1 Stunde, Zauberdauer 30 Minuten
7	Effektdauer 2 Stunden, Zauberdauer 10 Minuten
8	Effektdauer 5 Stunden, Zauberdauer 5 Minuten
9	Effektdauer 10 Stunden, Zauberdauer 2 Minuten
10	Effektdauer 1 Tag, Zauberdauer 1 Minute
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag

Aura lesen

Zd: 1 Runde	Ed: sofort
Rw: 1 m	Wb: 1 Wesen

Der Controller kann mit diesem Spruch, einen kurzen Blick auf die Aura eines Wesens werfen. Gegen diesen Spruch besitzt das Wesen einen Rettungswurf. Aus der Aura kann der derzeitige Gemütszustand abgelesen werden. Steht das Wesen unter Stress, ist es erkrankt, hat es Schmerzen, ist es wütend oder traurig und so weiter.

Stufe	Effekt
1	Reichweite 1 m
2	Zauberdauer sofort
3	Reichweite 2 m
4	Wirkungsbereich 2 Wesen
5	Reichweite 5 m
6	Wirkungsbereich 3 Wesen
7	Reichweite 10 m
8	Wirkungsbereich 4 Wesen
9	Reichweite 20 m
10	Wirkungsbereich 5 Wesen
Jede weitere Stufe	Reichweite +10 m

Autopsie

Zd: 10 Stunde	Ed: sofort
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Mit Autopsie untersucht der Blutmeister ein totes Wesen auf dessen Todesursache. Der Controller stellt neben der Todesursache auch andere Dinge fest, wie zum Bespiele was das Subjekt gegessen hatte, ob es Geschlechtsverkehr hatte, ob es unter Drogen stand oder ob es unter einer Krankheit gelitten hat. Für alle erhaltenden Daten, stellt der Controller auch die genauen Zeiten fest. Die Zeit lässt sich bis auf eine Viertelstunde genau feststellen.

Stufe	Effekt
1	Zauberdauer 10 Stunden
2	Zauberdauer 5 Stunden
3	Zauberdauer 1 Stunde
4	Zauberdauer 30 Minuten
5	Zauberdauer 10 Minuten
6	Zauberdauer 5 Minuten
7	Zauberdauer 2 Minuten
8	Zauberdauer 1 Minuten
9	Zauberdauer 2 Runden
10	Zauberdauer 1 Runde
Jede weitere Stufe	Reichweite +1 m

Betäuben

Zd: 1 Minute	Ed: 1 Runde
Rw: 10 m	Wb: 1 Wesen

Mit einen starken Überlastung des Kleinhirnes, betäubt der Controller sein Opfer. Das Opfer wird erst nach der abgelaufenen Effektdauer wieder zu sich kommen.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Effektdauer 2 Runden, Zauberdauer 2 Runden
3	Effektdauer 1 Minute, Zauberdauer 1 Runde
4	Effektdauer 2 Minuten, Zauberdauer sofort
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Effektdauer 10 Minuten
7	Effektdauer 30 Minuten
8	Effektdauer 1 Stunde
9	Effektdauer 2 Stunden
10	Effektdauer 5 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde

Blindheit

Zd: 1 Minute	Ed: 1 Runde
Rw: 10 m	Wb: 1 Wesen

Durch eine magische Unterdrückung der Sehnerven kommt es zu Erblindung des Opfers.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Effektdauer 2 Runden, Zauberdauer 2 Runden
3	Effektdauer 1 Minute, Zauberdauer 1 Runde
4	Effektdauer 2 Minuten, Zauberdauer sofort
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Effektdauer 10 Minuten
7	Effektdauer 30 Minuten
8	Effektdauer 1 Stunde
9	Effektdauer 2 Stunden
10	Effektdauer 5 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde

Blutschild

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: speziell

Aus der Handfläche entrinnt, dem Controller ein flüssiger Strahl seines eigenen Blutes. Dieses Blut baut sich an beliebiger Stelle, innerhalb der Reichweite, zu einer Mauer auf. Die Mauer besitzt die Maße 1 x 1 x 1 m und ist von derselben Farbe, wie das Blut des Controllers. Diese Mauer verfestigt sich nach der Zauberdauer und besitzt einen Panzerungswert von 1. Für das Gelingen dieses Spruches muss der Controller einen Lebenspunkt opfern. Für jeden weiteren Lebenspunkt, kann die Panzerung um einen Punkt erhöht werden (keine Begrenzung nach oben). Das Blutschild bewegt sich nicht von der Stelle, bis die Effektdauer beendigt ist oder der Controller den Spruch frühzeitig auflöst.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Mauergröße 2 x 2 x 2 m
3	Effektdauer 2 Minuten, Zauberdauer sofort
4	Mauergröße 5 x 5 x 5 m
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Mauergröße 10 x 10 x 10 m
7	Effektdauer 10 Minuten
8	Mauergröße 20 x 20 x 20 m
9	Effektdauer 30 Minuten
10	Mauergröße 50 x 50 x 50 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, Mauergröße +10 x +10 x +10 m

Deformation

Zd: 1 Minute	Ed: 10 Minuten
Rw: 10 m	Wb: 1 Wesen

Der körperlich Aufbau des Opfers, wird mit diesem Spruch deformiert. Die Deformation ist sehr schmerzhaft und das Opfer verliert 3 Lebenspunkte. Die Deformation bleibt für die Länge der Effektdauer bestehen, bis die Magie im Körper abgeklungen ist. Bis dahin wirkt der Körper, das Gesicht und die Bewegung des Opfers entstellt. Das "Charisma" sinkt um 2 Punkte (negative Werte sind möglich). Außerdem erleidet das Opfer bei der Anwendung von Fertigkeiten die auf die Attribute "Stärke", "Geschick" basieren und auf Waffenfertigkeiten eine Wertmodifikation von -2. Der Schaden, den das Opfer erlitten hat, regeneriert es erst, wenn die Magie im Körper abgeklungen ist.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 10 Minuten
2	Effektdauer 30 Minuten
3	Effektdauer 1 Stunde, Zauberdauer 2 Runden
4	Effektdauer 2 Stunden
5	Effektdauer 5 Stunden, Zauberdauer 1 Runde
6	Effektdauer 10 Stunde
7	Effektdauer 1 Tag, Zauberdauer sofort
8	Effektdauer 2 Tage
9	Effektdauer 5 Tage
10	Effektdauer 10 Tage
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag

Diagnose

Zd: 1 Stunde	Ed: sofort
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Mit Diagnose schließt der Controller seine Augen und berührt den Untersuchten. Die Hände fangen an weiß zu leuchten, um dann den Körper zu untersuchen. Der Controller kann somit Krankheiten entdecken, herausfinden ob eine Person von Drogen abhängig ist, unter einer Droge steht oder vergiftet ist. Die genaue Art von Krankheit, Droge oder Gift findet er heraus, wenn ihm ein Erfolgswurf für die Fertigkeit "Biotech" mit einer WM:+2 gelingt.

Stufe	Effekt
1	Zauberdauer 1 Stunde
2	Zauberdauer 30 Minuten
3	Zauberdauer 10 Minuten
4	Zauberdauer 5 Minuten
5	Zauberdauer 2 Minuten
6	Zauberdauer 1 Minuten
7	Zauberdauer 2 Runden
8	Zauberdauer 1 Runde
9	Zauberdauer sofort
10	Reichweite 1 m
Jede weitere Stufe	Reichweite +1 m

Einbalsamieren

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Tag
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Bei Einbalsamieren, berührt der Blutmeister alle Stellen des Toten. Nach eintreten der Magie, wird der derzeitige Todeszustand für die Effektdauer beibehalten. Das heißt, dass kein weiterer Zerfall des Körpers mehr stattfindet. Es ist somit möglich, Wiederbelebungsversuche auf später zu verschieben. Es ist aber nur möglich den Wiederbelebungsversuch durchzuführen, wenn die Effektdauer zu Ende ist oder der Controller den Spruch abbricht. Der Tote besitzt keinen Rettungswurf gegen diesen Spruch.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Tag
2	Effektdauer 2 Tage
3	Effektdauer 5 Tage, Zauberdauer sofort
4	Effektdauer 10 Tage
5	Effektdauer 1 Monat
6	Effektdauer 2 Monate
7	Effektdauer 5 Monate
8	Effektdauer 1 Jahr
9	Effektdauer 2 Jahre
10	Effektdauer 5 Jahre
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Jahr

Entgiften

Zd: 1 Runde	Ed: sofort
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Mit einer grün leuchtenden Hand und einer Berührung bei einer vergifteten Person, kann der Controller das Gift in dem Körper neutralisieren. Damit dies gelingt, wird ein Erfolgswurf gewürfelt. Der Erfolgswert liegt dabei bei 2.

Misslingt der Erfolgswurf, so misslingt auch der Zauber. Ein erneuter Versuch ist erst in 10 Stunden möglich.

Stufe	Effekt
1	Erfolgswert 2
2	Erfolgswert 3
3	Erfolgswert 4
4	Erfolgswert 5
5	Erfolgswert 6
6	Erfolgswert 7
7	Erfolgswert 8
8	Erfolgswert 9
9	Erfolgswert 10
10	Erfolgswert 11
Jede weitere Stufe	Erfolgswert +1

Erkennen von Krankheiten

Zd: 1 Runde	Ed: sofort
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Der Blutmeister sucht den Körper des Verzauberten nach Krankheitssymptomen ab. Dabei nimmt das verzauberte Wesen einen grünen leuchtenden Schein an. Ist die betroffene Person krank, so erkennt dies der Blutmeister. Er weiß aber noch nicht um welche Krankheit es sich handelt. Dazu muss er noch ein mal ein "Erkennen von Krankheit" sprechen.

Stufe	Effekt
1	Reichweite Berührung
2	Wirkungsbereich 2 Wesen
3	Reichweite 1 m
4	Wirkungsbereich 3 Wesen, Zauberdauer sofort
5	Reichweite 2 m
6	Wirkungsbereich 4 Wesen
7	Reichweite 5 m
8	Wirkungsbereich 5 Wesen
9	Reichweite 10 m
10	Wirkungsbereich 6 Wesen
Jede weitere Stufe	Reichweite +10 m, Wirkungsbereich +1 Wesen

Erkennen von Toxinen/Giften

Zd: 1 Runde	Ed: sofort
Rw: -	Wb: 1 m, Radius

Der Blutmeister erschafft einen Bereich, den er magisch nach Toxinen und Giften absucht. Befinden sich Toxine oder Gifte im Bereich so erkennt er ihre Position, aber nicht ihre Art. Er weiß nur, dass es sich um Stoffe handelt, die schädlich für seinen Körper seinen können.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 1 m, Radius
2	Wirkungsbereich 2 m, Radius
3	Wirkungsbereich 5 m, Radius
4	Wirkungsbereich 10 m, Radius
5	Wirkungsbereich 20 m, Radius
6	Wirkungsbereich 50 m, Radius
7	Wirkungsbereich 100 m, Radius
8	Wirkungsbereich 200 m, Radius
9	Wirkungsbereich 500 m, Radius
10	Wirkungsbereich 1 km, Radius
Jede weitere Stufe	Wirkungsbereich +1 km, Radius

Essenz entziehen

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Stunde
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Für diesen Spruch, muss der Controller in eine offene Wunde seines Opfers greifen. Er entzieht dem Opfer bei diesem Spruch für immer einen Punkt der Essenz. Diese Essenz wandelt er in einen Lebenspunkt um und addiert ihn sich für die Länge der Effektdauer zu seinen eigenen Lebenspunkten hinzu. Somit können die Lebenspunkte, auch über das übliche Maximum hinaus gesteigert werden. Dieser Spruch kann durchaus mehrmals angewendet werden, bis die Essenz des Opfers bei –20 steht. Der Controller kann aber nicht von mehreren Personen die Essenz entziehen. Es wirkt nur, wenn die Essenz von ein und derselben Person stammt. Außerdem muss die Person der Spezies angehören, zu der auch der Controller stammt. Die Anwendung dieses Spruches an intelligenten Wesen, ist von der Kristallgilde verboten worden und wird strafrechtlich von fast allen Regierungen verfolgt.

Maximal können nur 9 Punkte an Essenz auf einmal entzogen werden, da beim zehnten Punkt das Lebewesen stirbt. Vergleiche dazu auch „Der Körper".

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Stunde
2	Effektdauer 2 Stunden
3	Effektdauer 5 Stunden
4	Effektdauer 10 Stunden, Zauberdauer sofort
5	Effektdauer 1 Tag
6	Effektdauer 2 Tage
7	Effektdauer 5 Tage
8	Effektdauer 10 Tage
9	Effektdauer 1 Monat
10	Effektdauer 2 Monate
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Monat

Fruchtbarkeit

Zd: sofort	Ed: 1 Minute
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Der Controller regt das Geschlechtsorgan des Verzauberten zur absoluten Fruchtbarkeit an. Geschlechtsverkehr innerhalb der Effektdauer führt mit absoluter Sicherheit zur Befruchtung. Außerdem ist der Verzauberte in dieser Zeit absolut ausdauernd und das Geschlechtsorgan erschlafft bzw. ermüdet nicht.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minuten
3	Effektdauer 5 Minuten
4	Effektdauer 10 Minuten
5	Effektdauer 30 Minuten
6	Effektdauer 1 Stunde
7	Effektdauer 2 Stunden
8	Effektdauer 5 Stunden
9	Effektdauer 10 Stunden
10	Effektdauer 1 Tag
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag

Hilfe

Zd: 1 Runde	Ed: sofort
Rw: -	Wb: 1 m, Radius

Der Blutmeister besitzt die Möglichkeit, mit diesen Spruch, nach hilfsbedürftigen Wesen zu suchen. Der Spruch sucht dabei nach bestimmten Schmerzmustern, die Wesen abgeben, wenn sie verletzt sind oder Schmerzen haben. Wesen die keine Schmerzen empfinden oder resistent dagegen sind, können mit diesem Spruch nicht gefunden werden.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 1 m, Radius
2	Wirkungsbereich 2 m, Radius
3	Wirkungsbereich 5 m, Radius, Zauberdauer sofort
4	Wirkungsbereich 10 m, Radius
5	Wirkungsbereich 20 m, Radius
6	Wirkungsbereich 50 m, Radius
7	Wirkungsbereich 100 m, Radius
8	Wirkungsbereich 200 m, Radius
9	Wirkungsbereich 500 m, Radius
10	Wirkungsbereich 1 km, Radius
Jede weitere Stufe	Wirkungsbereich +1 km, Radius

Kadaverbombe (Nekromantie)

Zd: 2 Runden	Ed: sofort
Rw: 5 m	Wb: 1 Leiche

Der Pal-Controller setzt die letzte Energie einer Leiche dazu ein, um daraus eine tödliche Bombe zu erschaffen. Nach dem gelingen des Spruches, explodiert die Leiche und verursacht SW:3 Punkte Schaden mit einem Wirkungsbereich von 4 m, Radius.

Die Leiche darf nicht älter als 10 Tage alt sein, da sonst nicht genügend Energie vorhanden ist.

Stufe	Effekt
1	Zauberdauer 2 Runden
2	Reichweite 10 m
3	Zauberdauer 1 Runde, 2 Leichen
4	Reichweite 20 m, SW:4
5	Zauberdauer sofort, 3 Leichen
6	Reichweite 50 m, Wirkungsbereich 6 Meter
7	4 Leichen
8	Reichweite 100 m, SW:5
9	5 Leichen
10	Reichweite 200 m, Wirkungsbereich 10 Meter
Jede weitere Stufe	Reichweite +100 m, +1 Leiche, SW:+1, Wirkungsbereich +10 Meter

Klonen

Zd: 1 Tag	Ed: permanent
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Mit Klonen, wird von einer Person, ein Klon erzeugt. Der Klon besitzt die gleichen Attribute, technischen Werte und das gleiche Alter, wie sein Original. Der Klon besitzt aber keinerlei Wissen oder Fertigkeiten. Sein Geist entspricht dem eines neugeborenen Wesen. Es ist aber ein

eigenständiges Individuum, das, wenn man es ausgebildet und geschult wird, einen eigenen, unabhängigen Willen entwickeln kann. Bei der Anwendung, altert der Controller um 2w12+5 Jahre. Damit dieser Spruch gelingt, wird ein Erfolgswurf gewürfelt. Der Erfolgswert dafür liegt bei 2. Misslingt der Wurf, so ist der Spruch misslungen, jedoch der Controller altert trotzdem. Dieser Spruch und deren Anwendung, sind von allen Regierungen, als absolut Illegal eingestuft worden.

Stufe	Effekt
1	Erfolgswert 2
2	Erfolgswert 3
3	Erfolgswert 4
4	Erfolgswert 5
5	Erfolgswert 6
6	Erfolgswert 7
7	Erfolgswert 8
8	Erfolgswert 9
9	Erfolgswert 10
10	Erfolgswert 11
Jede weitere Stufe	Erfolgswert +1

Körperliche Regeneration

Zd: 10 Tage	Ed: permanent
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Der Controller besitzt mit diesem Spruch die Möglichkeit, fehlende Organe oder Körperteile eines lebenden Wesens, regenerieren zu lassen. Verkrüppelte oder fehlende Körperteile, wachsen innerhalb kürzester Zeit nach. Bei diesem Spruch, leuchten der Verzauberte und der Controller in ein helles, weißes Licht, das die nächste Umgebung ausleuchtet (16 m Radius). Mit jeder Anwendung altert der Blutmeister um ein Jahr.

Stufe	Effekt
1	Zauberdauer 10 Tage
2	Zauberdauer 5 Tage
3	Zauberdauer 2 Tage
4	Zauberdauer 1 Tag
5	Zauberdauer 10 Stunden
6	Zauberdauer 5 Stunden
7	Zauberdauer 2 Stunden
8	Zauberdauer 1 Stunde
9	Zauberdauer 30 Minuten
10	Zauberdauer 10 Minuten
Jede weitere Stufe	Zauberdauer –1 Minute (Minimum 1 Minute)

Körpertausch

Zd: 1 Tag	Ed: sofort
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Ein illegaler Spruch, deren Anwendung überall in der Allianz verboten ist. Der Controller tauscht den Körper mit einer anderen Person. Die beiden Individuen übernehmen ihre gesamten geistigen Eigenschaften und alle Fertigkeiten. Die Attribute "Intelligenz" und "Charisma", sowie die "Joker" werden ebenfalls getauscht. Alle anderen körperliche Attribute und Werte bleiben. Das Opfer kann ein Vertreter einer anderen Spezies oder sogar eine niedere Kreatur sein. Das Opfer wird nicht immer willig sein, seinen Körper zu tauschen. Deshalb steht dem Opfer natürlich ein Rettungswurf zu.

Gelingt der Wurf, so verlässt zwar der Geist des Controllers seinen Körper, kann aber nicht in den Körper seiner Opfer einfließen. Ein Zurück gibt es auch nicht mehr und der Controller stirbt. Damit der neue Körper den Geist des Blutmeisters aufnimmt, muss dem Controller ein Erfolgswurf gelingen. Der Erfolgswert dazu liegt bei 2.

Will ein Controller diesen Spruch erlernen oder die Stufen steigern, muss er doppelt soviel Erfahrungspunkt ausgeben als normalerweise üblich.

Stufe	Effekt
1	Erfolgswert 2
2	Erfolgswert 3
3	Erfolgswert 4
4	Erfolgswert 5
5	Erfolgswert 6
6	Erfolgswert 7
7	Erfolgswert 8
8	Erfolgswert 9
9	Erfolgswert 10
10	Erfolgswert 11
Jede weitere Stufe	Erfolgswert +1

Kosmetik

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Der Controller verändert leicht das Aussehen des Verzauberten. Falten und andere Alterserscheinungen verschwinden. Leichte Verfärbungen geben dem Verzauberten ein besseres und gesünderes Aussehen. Das Attribut "Charisma" steigt um einen Punkt.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minuten
3	Effektdauer 5 Minuten
4	Effektdauer 10 Minuten
5	Effektdauer 30 Minuten
6	Effektdauer 1 Stunde
7	Effektdauer 2 Stunden
8	Effektdauer 5 Stunden
9	Effektdauer 10 Stunden
10	Effektdauer 1 Tag
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag

Krankheit stoppen

Zd: 1 Runde	Ed: 10 Minuten
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Mit diesem Spruch stoppt der Controller jede Krankheit. Ein erkranktes Wesen ist nicht von der Krankheit geheilt, sondern die Krankheit ist für die Effektdauer gestoppt. Somit kann die Krankheit sich nicht weiter verschlimmern oder ausbreiten. Die Ansteckungsgefahr ist jedoch nicht gestoppt und auch die Schäden, die das Opfer bisher genommen hat, verschwinden nicht. Nach Ablauf der Effektdauer, macht die Krankheit, da weiter, wo sie aufgehört hat.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 10 Minuten

2	Effektdauer 30 Minuten
3	Effektdauer 1 Stunde, Reichweite 1 m
4	Effektdauer 2 Stunden
5	Effektdauer 5 Stunden, Zauberdauer sofort
6	Effektdauer 10 Stunde
7	Effektdauer 1 Tag
8	Effektdauer 2 Tage
9	Effektdauer 5 Tage
10	Effektdauer 10 Tage
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag

Krankheit verursachen

Zd: 1 Stunde	Ed: permanent
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Jedes mal wenn der Controller unter einer Krankheit leidet, kann er die Daten der Krankheit unterbewusst abspeichern. Bei Anwendung dieses Spruches, reproduziert sein Körper eine vorher gespeicherte Krankheit erneut. Die Krankheit ist nur einmal, also bei der Verzauberung hundertprozentig ansteckend. Misslingt der übliche Rettungswurf des Opfers, so hat es sich mit der Krankheit angesteckt. Der weitere Verlauf der Krankheit, bestimmt die Krankheit selbst. Um was für eine Krankheit es sich handelt, hängt davon ab, unter welchen Krankheiten der Blutmeister schon einmal gelitten hat.

Stufe	Effekt
1	Zauberdauer 1 Stunde
2	Zauberdauer 30 Minuten
3	Zauberdauer 10 Minuten
4	Zauberdauer 5 Minuten
5	Zauberdauer 2 Minuten
6	Zauberdauer 1 Minute
7	Zauberdauer 2 Runden
8	Zauberdauer 1 Runde
9	Zauberdauer Sofort
10	Reichweite 1 m
Jede weitere Stufe	Reichweite +1 m

Langsames Gift

Zd: 1 Runde	Ed: 10 Minuten
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Ein Gift, das sich schon in dem Körper des Opfers ausgebreitet hat, wird für die Effektdauer des Spruches isoliert. Der Verzauberte hat somit Zeit, sich ein Gegenmittel zu besorgen. Durch das Gift verursachter Schaden oder andere Modifikationen werden nicht geheilt und können erst geheilt werden, wenn das Gift unschädlich gemacht worden ist.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 10 Minuten
2	Effektdauer 30 Minuten
3	Effektdauer 1 Stunde, Reichweite 1 m
4	Effektdauer 2 Stunden
5	Effektdauer 5 Stunden, Zauberdauer sofort
6	Effektdauer 10 Stunde
7	Effektdauer 1 Tag
8	Effektdauer 2 Tage
9	Effektdauer 5 Tage
10	Effektdauer 10 Tage
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag

Lebensspeicher

Zd: 1 Runde	Ed: permanent
Rw: Berührung	Wb: selbst

Mit Lebensspeicher, erhält der Controller einen Lebenspunkt zu seinem Lebenspunktemaximum dazu. Mit diesem Spruch kann auch das normale Maximum der Lebenspunkte überschritten werden. Verliert der Controller, durch Verwundung oder ähnliches, Lebenspunkte, so verliert er zuerst die Lebenspunkte seines Speichers und dann erst seine normalen Lebenspunkte. Danach ist der Spruch gebannt. Verlorene Lebenspunkte aus dem Speicher, werden nicht wieder regeneriert. Es ist nicht möglich, Lebensspeicher mehrmals auf dieselbe Person zu zaubern.

Stufe	Effekt
1	Lebenspunkt +1
2	Lebenspunkt +2
3	Lebenspunkt +3, Zauberdauer sofort
4	Lebenspunkt +4
5	Lebenspunkt +5
6	Lebenspunkt +6, Wirkungsbereich 1 Wesen
7	Lebenspunkt +7
8	Lebenspunkt +8
9	Lebenspunkt +9
10	Lebenspunkt +10
Jede weitere Stufe	Lebenspunkt +1

Lebenszone

Zd: 1 Minute	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: 1 m, Radius

Der Controller kreiert eine rosa Zone um sich herum, die jeden der sich in ihr befindet, heilt. Jede Runde erhält jedes Lebewesen, vorausgesetzt die LP befinden sich nicht im negativen Bereich, einen verlorene Lebenspunkte zurück. Die Zone bewegt sich mit dem Controller und besitzt eine leicht durchsichtige Struktur, mit dünnen, pulsierenden Äderchen. Bei einem kritischen Fehler „Kel, altert der Blutmeister um 1w6 addiert mit der Stufe des Spruches an Jahren. Die Zone bewegt sich mit dem Controller.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 1 m, Radius
2	Wirkungsbereich 2 m, Radius
3	Wirkungsbereich 5 m, Radius, Zauberdauer 2 Runden
4	Wirkungsbereich 10 m, Radius, Lebenspunkte je Runde 2
5	Wirkungsbereich 20 m, Radius
6	Wirkungsbereich 50 m, Radius, Zauberdauer 1 Runde
7	Wirkungsbereich 100 m, Radius, Lebenspunkte je Runde 3
8	Wirkungsbereich 200 m, Radius
9	Wirkungsbereich 500 m, Radius, Zauberdauer sofort
10	Wirkungsbereich 1 km, Radius, Lebenspunkte je Runde 4

Jede weitere Stufe	Wirkungsbereich +1 km, Radius, Lebenspunkte je Runde +1

Organ entreißen

Zd: 1 Stunde	Ed: sofort
Rw: 5 m	Wb: 1 Wesen

Bei beginnt der Zauberdauer, schießt aus der Hand des Controllers, ein dunkelrote Lichtstrahl und dringt in den Körper des Opfers ein. Wenn der Rettungswurf des Opfers misslingt, reißt der Lichtstrahl ein Organ aus dem Körpers des Getroffenen. Der Lichtstrahl kehrt mit dem Organ zurück in die Hand des Controllers. Um welches Organ es sich handelt, liegt bei der Wahl des Controllers. Meist handelt es sich um ein lebenswichtiges Organ, so das Opfer sofort stirbt. Dieser Spruch wirkt nur auf maximal 4 m große Lebewesen. Bei Lebewesen die größer und massiger sind, funktioniert er nicht. Bei einem kritischen Fehler, entreißt sich der Blutmeister ein eigenes Organ.

Stufe	Effekt
1	Zauberdauer 1 Stunde
2	Zauberdauer 30 Minuten
3	Zauberdauer 10 Minuten
4	Zauberdauer 5 Minuten
5	Zauberdauer 2 Minuten
6	Zauberdauer 1 Minute
7	Zauberdauer 2 Runden
8	Zauberdauer 1 Runde
9	Zauberdauer Sofort
10	Reichweite 10 m
Jede weitere Stufe	Reichweite +10 m

Parasit

Zd: 10 Minuten	Ed: permanent
Rw: 5 m	Wb: 1 Wesen

Der Blutmeister erschafft einen kleinen Parasiten im Körper des Opfers, das sich im Verdauungstrakt festsetzt. Es ernährt sich langsam von den Innereien des Opfers, so dass ein Opfer einmal in der Woche einen Lebenspunkt verliert. Der Lebenspunkt kann nicht regeneriert werden. Der Parasit frisst sich solange durch den Körper seines Wirtes, bis der Wirt stirbt oder der Parasit entfernt wird. Um den Parasit zu entfernen, muss er erst einmal entdeckt werden. Dies geschieht mit einer erfolgreichen Anwendung der Fertigkeit "Biotech" (medizinisches Gerät ist Voraussetzung) oder auf magische Weise. Ist der Parasit entdeckt, muss er mit medizintechnischem Gerät entfernt werden. Dazu muss eine Operation durchgeführt werden, die von einer Person mit der Fertigkeit "Meditech-Chirurgie" geleitet wird. Ist der Erfolgswurf mit einer WM:-2 erfolgreich, so ist der Parasit entfernt. Misslingt der Wurf, so ist zwar der Parasit entfernt, hat aber bevor er entfernt wurde noch großen Schaden bei seinem Wirt verursacht. Der Wirt verliert 2w6 Lebenspunkte.

Stufe	Effekt
1	Zauberdauer 10 Minuten
2	Reichweite 10 m
3	Zauberdauer 5 Minuten
4	Reichweite 20 m
5	Zauberdauer 2 Minuten
6	Reichweite 50 m
7	Zauberdauer 1 Minute
8	Reichweite 100 m
9	Zauberdauer 2 Runden
10	Reichweite 200 m
Jede weitere Stufe	Reichweite +100 m

Pestilenz

Zd: 1 Stunde	Ed: 1 Tag
Rw: -	Wb: 1 m, Radius

Der Blutmeister verseucht den Wirkungsbereich um sich herum, mit einer Krankheit, mit der er einmal in seinen Leben in Kontakt getreten ist. Es gelten die gleichen Regeln, wie bei dem Spruch "Krankheit verursachen". Der gesamte Wirkungsbereich ist mit diesen Krankheitserregern angereichert. Die Krankheit kann aber durchaus über diese Grenze hinaus, getragen werden, wenn sich weitere Person anstecken. Nach Ablauf der Effektdauer, befinden sich keine Krankheitserreger im Wirkungsbereich. Wohl aber bei den Personen, die sich haben anstecken lassen und nun Überträger der Krankheit sind. Bei jeder Anwendung dieses Spruches altert der Blutmeister um 1w6 addiert mit der Stufe des Spruches an Jahren.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 1 m, Radius
2	Wirkungsbereich 2 m, Radius
3	Wirkungsbereich 5 m, Radius
4	Wirkungsbereich 10 m, Radius
5	Wirkungsbereich 20 m, Radius
6	Wirkungsbereich 50 m, Radius
7	Wirkungsbereich 100 m, Radius
8	Wirkungsbereich 200 m, Radius
9	Wirkungsbereich 500 m, Radius
10	Wirkungsbereich 1 km, Radius
Jede weitere Stufe	Wirkungsbereich +1 km, Radius

Reinkarnation

Zd: 1 Tag	Ed: permanent
Rw: -	Wb: speziell

Mit Reinkarnation, kann der Controller, wenn er stirbt, in einem vorher festgelegten Wesen wiedergeboren werden. Für diesen Spruch, verzaubert der Controller einen bestimmten Ort, ein Wesen und sich selbst.

Der Ort, den der Controller verzaubert, ist die Stelle, an der er wiedergeboren wird. Das Wesen, ist die Gestalt, in der er nach seinen Tot an nimmt. Mit seiner eigenen Verzauberung, bereitet der Controller eine Verbindung mit dem Wesen her. Am Ende der gesamten Verzauberung, verbindet sich das Wesen mit dem vorbestimmten Ort. Das Wesen verflüssigt sich und verschmilzt mit dem Ort, so das dieses nicht mehr auffindbar ist. Stirbt der Controller eines Tages, so entsteht das Wesen neu. Der Controller besitzt immer noch sein Wissen und seine Fertigkeiten. Das verzauberte Wesen besitzt einen Rettungswurf gegen diesen Spruch. Gelingt der Wurf, so stirbt der Controller, nach der Verzauberung. Damit der neue Körper den Geist des Blutmeisters aufnimmt, muss dem Controller ein Erfolgswurf gelingen. Der Erfolgswert dazu liegt bei 2.

Will ein Blutmeister diesen Spruch erlernen oder die Stufen steigern, muss er doppelt soviel Erfahrungspunkt ausgeben als normalerweise üblich. Diesen Spruch können nur Lords von Entaria erlernen.

Stufe	Effekt
1	Erfolgswert 2
2	Erfolgswert 3
3	Erfolgswert 4
4	Erfolgswert 5
5	Erfolgswert 6
6	Erfolgswert 7
7	Erfolgswert 8
8	Erfolgswert 9
9	Erfolgswert 10
10	Erfolgswert 11
Jede weitere Stufe	Erfolgswert +1

Scheintot

Zd: 1 Runde	Ed: 10 Minuten
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Für die Länge der Effektdauer, werden die gesamten Lebensfunktionen des verzauberten Wesens heruntergefahren. Die Lebensfunktionen können nur noch mit einem erfolgreichen Wurf auf der Fertigkeit "Biotech" festgestellt werden. Dieser Spruch wird oft bei starken Verwundungen und bei komatösen Verwundeten eingesetzt. Der Blutfluss ist sofort gestillt und eine Verschlechterung des Zustandes des Patienten wird gestoppt.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 10 Minuten
2	Effektdauer 30 Minuten
3	Effektdauer 1 Stunde, Reichweite 1 m
4	Effektdauer 2 Stunden
5	Effektdauer 5 Stunden, Zauberdauer sofort
6	Effektdauer 10 Stunde
7	Effektdauer 1 Tag
8	Effektdauer 2 Tage
9	Effektdauer 5 Tage
10	Effektdauer 10 Tage
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag

Schlaf

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: 1 Wesen

Der Blutmeister, verursacht bei seinem Opfer ein sehr starkes Schlafgefühl. Wenn der Rettungswurf des Opfers misslingt, schläft es für die Länge der Effektdauer ein. Der Schlaf ist völlig natürlich und kann durch andere Personen (laute Geräusche) gestört werden.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minuten
3	Effektdauer 5 Minuten
4	Effektdauer 10 Minuten
5	Effektdauer 30 Minuten, Zauberdauer sofort
6	Effektdauer 1 Stunde
7	Effektdauer 2 Stunden
8	Effektdauer 5 Stunden
9	Effektdauer 10 Stunde
10	Effektdauer 1 Tag
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag

Schmerzen

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: 1 Wesen

Der Blutmeister verursacht bei seinem Opfer leichte Schmerzen. Diese Schmerzen haben zur Folge, dass sich das Opfer abgelenkt fühlt und eine Wertmodifikation von –1 auf alle seine Erfolgswerte erhält. Wesen die keine Schmerzen empfinden, also Resistenz dagegen sind, sind automatisch auch gegen diesen Spruch immun.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Reichweite 20 m
3	Effektdauer 2 Minuten, Zauberdauer sofort
4	Reichweite 50 m
5	Effektdauer 5 Minuten, Wirkungsbereich 2 Wesen
6	Reichweite 100 m
7	Effektdauer 10 Minuten, Wirkungsbereich 5 Wesen
8	Reichweite 200 m
9	Effektdauer 30 Minuten, Wirkungsbereich 10 Wesen
10	Reichweite 500 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, Reichweite +200 m, Wirkungsbereich +1 Wesen

Seele reinigen

Zd: 1 Tag	Ed: permanent
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Mit Seele reinigen, wird eine Geisteskrankheit einer Person aufgehoben. Es besteht aber eine große Gefahr, dass die Geisteskrankheit auf den Controller übergeht. Damit dies nicht geschieht, muss dem Blutmeister ein Erfolgswurf gelingen. Der Erfolgswert dazu liegt bei 4. Misslingt der Wurf, leidet der Controller in Zukunft an der Krankheit, die er eigentlich heilen wollte.

Stufe	Effekt
1	Zauberdauer 1 Tag
2	Erfolgswert 5
3	Zauberdauer 10 Stunden
4	Erfolgswert 6
5	Zauberdauer 5 Stunden
6	Erfolgswert 7
7	Zauberdauer 2 Stunden
8	Erfolgswert 8
9	Zauberdauer 1 Stunde
10	Erfolgswert 9
Jede weitere Stufe	Erfolgswert +1

Sohn Entaria

Zd: 1 Tag	Ed: permanent
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Der Blutmeister befruchtet eine weibliche gebärfähige und willige Person. Der Controller verliert hierbei 1 Lebenspunkt permanent und altert dabei um 1w12+5 Jahre. Der Blutmeister kann nur Weibchen seiner eigenen

Spezies befruchten. Dabei ist das Geschlecht des Controllers nicht relevant. Die Befruchtung geschieht auf magischer weise, ohne Benutzung der Geschlechtsorgane. Nur bei einem gelungenen Erfolgswurf, dessen Erfolgswert 2 beträgt, gelingt auch die Befruchtung.

Nach ein viertel der üblichen Gebärzeit, findet die Geburt des Kindes statt. Dabei stirbt das austragende Weibchen. Das schnelle Wachstum hält bis 2 Jahre an. In dieser Zeit wächst das Kind zu einen erwachsenden Wesen heran. Das Geschlecht ist dem Zufall bestimmt. Der nun erwachsende Sohn Entaria, in der Gilde von Entaria werden diese Kinder auch Kristallsöhne oder Druhkel genannt, altert nicht mehr und können nur noch durch einen gewaltsamen tot sterben.

Es kommt nur sehr selten zur Anwendung dieses Spruches und wird nur von den Mitgliedern des Gildenrates erlernt. Die Druhkel werden speziellen Ausbildungen unterzogen und nur für heikle Unternehmen eingesetzt. Sie sind besonders Machtvoll und werden deshalb durch eine hohe Anzahl von Mentaten kontrolliert. Ein Druhkel ist zu kostbar als das man ihn frei herumlaufen lassen könnte. Durch ihre Erziehung und Ausbildung, werden sie von ihres Umgebung abgeschottet. Nur durch den Einsatz der Mentaten, gehorcht der Druhkel dem Wort der Gilde und übernimmt spezielle Aufgaben. Die Zerstörung des Planeten Koritar geschah zum Beispiel durch die Kraft eines Druhkel. Die Werte eines normalen Druhkel sind:

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
8	5	3	8	11	4	15
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		19	8	10	5	0

Der Druhkel besitzt alle Zaubersprüche seines Erschaffers. Er kann weitere Sprüche erlernen, wobei er dafür nur die Hälfte an Erfahrungspunkten zahlt. Er besitzt die Fertigkeit, sich von einem Ort zu einem anderen zu teleportieren, wozu er keinen Erfolgswurf würfeln muss. Die maximale Reichweite beträgt 100 km. Den Zielort muss der Druhkel schon einmal gesehen haben.

Der Druhkel besitzt den Spruch "Zeit Stop" auf Stufe 10, als angeborene Fertigkeit. Er kann den Spruch anwenden, ohne dafür einen Erfolgswurf zu würfeln.

Ein Druhkel spricht nicht. Er kommuniziert mit seiner Umgebung, mittels mentaler Gedankenkraft.

Ein Druhkel besitzt das normale Aussehen seiner Spezies. Doch schon normale Wesen spüren in der Anwesenheit eines Druhkel eine mächtige magische Aura. Kel-Kundiger erkennen die Aura des Druhkel und kann ihn als solches identifizieren.

Stufe	Effekt
1	Erfolgswert 2
2	Erfolgswert 3
3	Erfolgswert 4
4	Erfolgswert 5
5	Erfolgswert 6
6	Erfolgswert 7
7	Erfolgswert 8
8	Erfolgswert 9
9	Erfolgswert 10
10	Erfolgswert 11
Jede weitere Stufe	Erfolgswert +1

Sphärenwesen rufen (Nekromantie)

Zd: 1 Runde	Ed: sofort
Rw: 10 m	Wb: ein totes Lebewesen

Sphärenwesen sind eine Rasse von Energiewesen die in einer anderen Dimension leben und durch den Tot von anderen Lebewesen in unsere Dimension gerufen werden können (siehe „Flora, Fauna und andere Kreaturen“. Blutmeister haben es gelernt, wenn ein anderes Lebewesen stirbt diese Sphärenwesen herbeizuzwingen. Diese Magie wird auf einen Leichnam gewirkt, der nicht länger als 1 Minute tot ist. Gelingt die Magie, so wird ein Irrlicht herbei gerufen. Der Blutmeister besitzt keine Kontrolle über die Sphärenwesen.

Stufe	Effekt
1	Zauberdauer 1 Runde
2	Alter des Leichnams 10 Minuten
3	Alter des Leichnams 1 Stunde, Zauberdauer sofort
4	Alter des Leichnams 10 Stunden, 2x Irrlicht
5	Alter des Leichnams 1 Tag
6	Alter des Leichnams 5 Tage, 5x Irrlichter oder 1 Schemen
7	Alter des Leichnams 1 Monat
8	Alter des Leichnams 1 Jahr, 10x Irrlichter oder 2x Schemen oder 1 Phantom
9	Alter des Leichnams 2 Jahre
10	Alter des Leichnams 5 Jahre, 20x Irrlichter oder 5x Schemen oder 2 Phantome oder 1 Sphärengreifer
Jede weitere Stufe	Alter des Leichnams +5 Jahre, +10 Irrlichter oder +5 Schemen oder +1 Phantom oder +1 Sphärengreifer

Stabilisieren

Zd:2 Runden	Ed: sofort
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Mit diesem Spruch kann der Blutmeister, ähnlich wie mit der Fähigkeit Erste Hilfe, eine Person stabilisieren die in ein instabiles Koma gefallen ist. Damit der Spruch gelingt, gelten die negativen LEP der Person als negative Wertmodifikation auf den EW:Kel des Charakters.

Gelingt der Wurf, so ist die Person nicht nur stabilisert und verliert auch keine weitere Lebenspunkte, sondern kann auch durch normale Heilmethoden, Drogen oder Heilsprüche weiter geheilt werden, obwohl sich seine Lebenspunkte im negativen Bereich aufhalten.

Stufe	Effekt
1	Zauberdauer 2 Runden
2	Person heilt einen LEP
3	Zauberdauer 1 Runde
4	Person heilt zwei LEP, WM:+1 auf Kel
5	Zauberdauer sofort
6	WM:+2 auf Kel
7	Person heilt drei LEP

8	WM:+3 auf Kel
9	Person heilt vier LEP
10	WM:+4 auf Kel
Jede weitere Stufe	WM:+1 auf Kel, Person heilt +1 LEP

Sterilisieren

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: 1 m, Radius

Der Controller sterilisiert den Wirkungsbereich, so dass dieser Keim und Bakterienfrei wird. Krankheiten haben somit keine Chance.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 1 m, Radius
2	Effektdauer 2 Minuten
3	Wirkungsbereich 2 m, Radius
4	Effektdauer 5 Minuten
5	Wirkungsbereich 5 m, Radius
6	Effektdauer 10 Minuten
7	Wirkungsbereich 10 m, Radius
8	Effektdauer 30 Minuten
9	Wirkungsbereich 20 m, Radius
10	Effektdauer 1 Stunde
Jede weitere Stufe	Wirkungsbereich +20 m, Radius, Effektdauer +1 Stunde

Struktur brechen

Zd: 1 Runde	Ed: sofort
Rw: 10 m	Wb: 1 Wesen

Der Controller zerbricht mit diesem Spruch, die feste Struktur eines Körpers. Das können die Knochen, ein Chitinpanzer oder ähnliches sein. Es bilden sich immer nur kleine Risse und Brüche, so dass ein Opfer insgesamt ein Lebenspunkt verliert.

Stufe	Effekt
1	Reichweite 10 m
2	Lebenspunkte –2
3	Reichweite 20 m
4	Lebenspunkte –3
5	Reichweite 50 m, Zauberdauer sofort
6	Lebenspunkte –4
7	Reichweite 100 m
8	Lebenspunkte –5
9	Reichweite 200 m
10	Lebenspunkte –6
Jede weitere Stufe	Reichweite +100 m, Lebenspunkte –1

Stummheit

Zd: 1 Minute	Ed: 1 Runde
Rw: 10 m	Wb: 1 Wesen

Der Controller lähmt mit diesem Spruch, das Sprachzentrum seines Opfers. Das Opfer kann keine Laute mehr von sich geben.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Effektdauer 2 Runden, Zauberdauer 2 Runden
3	Effektdauer 1 Minute, Zauberdauer 1 Runde
4	Effektdauer 2 Minuten, Zauberdauer sofort
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Effektdauer 10 Minuten
7	Effektdauer 30 Minuten
8	Effektdauer 1 Stunde
9	Effektdauer 2 Stunden
10	Effektdauer 5 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde

Taubheit

Zd: 1 Minute	Ed: 1 Runde
Rw: 10 m	Wb: 1 Wesen

Die Höhrnerven des Opfers werden mit zufälligen Impulsen überflutet. Das Opfer hört nur noch lautes Brummen und Rauschen. Drogoliten sind von diesem Spruch sehr beeinträchtigt, weil sie für die Länge der Effektdauer nicht mehr „sehen" können.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Effektdauer 2 Runden, Zauberdauer 2 Runden
3	Effektdauer 1 Minute, Zauberdauer 1 Runde
4	Effektdauer 2 Minuten, Zauberdauer sofort
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Effektdauer 10 Minuten
7	Effektdauer 30 Minuten
8	Effektdauer 1 Stunde
9	Effektdauer 2 Stunden
10	Effektdauer 5 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde

Todeszone

Zd: 1 Minute	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: 1 m, Radius

Um den Controller herum, entsteht eine graue durchsichtige Zone, mit dünnen, dunkelblauen, pulsierenden Äderchen. Jeder im Wirkungsbereich, verliert einen Lebenspunkt. Der Rettungswurf muss jede Runde wiederholt werden, um festzustellen ob man weiteren Schaden nimmt. Der Controller ist immun gegen seinen eigenen Spruch. Die Zone bewegt sich mit dem Controller.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 1 m, Radius
2	Wirkungsbereich 2 m, Radius
3	Wirkungsbereich 5 m, Radius, Zauberdauer 2 Runden
4	Wirkungsbereich 10 m, Radius, Lebenspunkte je Runde 2
5	Wirkungsbereich 20 m, Radius
6	Wirkungsbereich 50 m, Radius, Zauberdauer 1 Runde
7	Wirkungsbereich 100 m, Radius, Lebenspunkte je Runde 3
8	Wirkungsbereich 200 m, Radius
9	Wirkungsbereich 500 m, Radius, Zauberdauer sofort
10	Wirkungsbereich 1 km, Radius, Lebenspunkte je Runde 4
Jede weitere	Wirkungsbereich +1 km, Radius, Lebenspunkte je

Stufe	Runde +1

Tote erwecken (Nekromantie)

Zd: 1 Stunde	Ed: 1 Stunde
Rw: -	Wb: 1 m, Radius

Der Blutmeister sammelt seine Energie und belebt mit dieser Energie tote Körper in seiner Umgebung. Das Alter der toten Wesen darf dabei nicht älter als 100 Jahre sein. Die Intelligenz der belebten Toten ist sehr gering und die Toten werden hauptsächlich auf mentalen Befehl des Blutmeisters gesteuert. Die Spieldaten eines belebten Toten richtet sich nach seinen alten Spieldaten. Die Int und Cha werden auf 1 gesetzt und alle anderen Attribute Kon, Stä, Ges, Ref und Bew werden um 2 Punkte heruntergesetzt. Alle anderen Besonderheiten, Fertigkeiten und Fähigkeiten bleiben erhalten, jedoch deren Stufe ebenfalls um 2 Punkte gesenkt. Die maximale Stufe einer Fertigkeit bestimmt zusätzlich die Intelligenz des Blutmeisters.

Nekromanten tauchen immer wieder in der Geschichte der Allianz auf. Besonders auf dem Schlachtfeld sind sie sehr gehasst, weil Sie Massen von gefallene Soldaten erneut auferstehen lassen und gegen ihre Gegner richten können.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 1 m, Radius
2	Wirkungsbereich 2 m, Radius
3	Wirkungsbereich 5 m, Radius, Zauberdauer 30 Minuten, Effektdauer 2 Stunden
4	Wirkungsbereich 10 m, Radius
5	Wirkungsbereich 20 m, Radius
6	Wirkungsbereich 50 m, Radius, Zauberdauer 10 Minuten, Effektdauer 5 Stunden
7	Wirkungsbereich 100 m, Radius
8	Wirkungsbereich 200 m, Radius
9	Wirkungsbereich 500 m, Radius, Zauberdauer 5 Minuten, Effektdauer 10 Stunden
10	Wirkungsbereich 1 km, Radius
Jede weitere Stufe	Wirkungsbereich +1 km, Radius, Effektdauer +10 Stunden

Unfruchtbarkeit

Zd: sofort	Ed: 1 Minute
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Das Geschlechtsorgan des Verzauberten wird für die Dauer des Spruches absolut unfruchtbar. Eine Schwangerschaft ist somit nicht möglich. Die Potenz des Geschlechtsorgans ist davon aber nicht betroffen.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minuten
3	Effektdauer 5 Minuten
4	Effektdauer 10 Minuten
5	Effektdauer 30 Minuten
6	Effektdauer 1 Stunde
7	Effektdauer 2 Stunden
8	Effektdauer 5 Stunden
9	Effektdauer 10 Stunden
10	Effektdauer 1 Tag
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag

Unkontrollierte Bewegung

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: 1 Wesen

Dieser Spruch aktiviert in zufälliger Folge, Nervenbahnen eines Opfers. Dies hat zur Folge, dass ein Opfer zu unkontrollierten Zuckungen und Bewegungen kommt. Das Opfer bewegt sich jede Runde 3 Meter in eine zufällige Richtung. Dem Opfer ist es nicht möglich eine Handlung zu vollführen. Jede Runde steht aber dem Opfer ein neuer Rettungswurf zu, mit dem es, wenn der Wurf gelingt, sich von der Wirkung des Spruches lösen kann.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Reichweite 20 m
3	Effektdauer 2 Minuten
4	Reichweite 50 m
5	Effektdauer 5 Minuten, Zauberdauer sofort
6	Reichweite 100 m
7	Effektdauer 10 Minuten
8	Reichweite 200 m
9	Effektdauer 30 Minuten
10	Reichweite 500 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, Reichweite +100 m

Untot werden (Nekromantie)

Zd: 1 Stunde	Ed: permanent
Rw: -	Wb: selbst

Den alten Traum der Unsterblichkeit haben die Nekromanten unter den Blutmeistern erlangt. Doch leider muss dazu der Pal-Controller sterben, bevor er für immer unter den Lebenden wandeln kann. Diese Magie ist extrem gefährlich und kann damit enden, dass der Pal-Controller stirbt. Damit dieser Spruch gelingt, muss dem Blutmeister zusätzlich ein Erfolgswurf mit EW:2 gelingen. Misslingt der Wurf, so stirbt der Blutmeister. Gelingt der Wurf, so stirbt der Blutmeister auch, doch erwacht eine Stunde später wieder und ist von nun an unsterblich.

Der Körper des Blutmeisters gilt als tot und wird nur durch magische Energie bewegt. Eine Hülle die vom Geist des Blutmeisters gesteuert wird. Vieles ändert sich von nun an. Der Blutmeister benötigt Essenz zum Leben, da normale Nahrung ihm keinen Nutzen mehr darstellt. Die Attribute Kon, Stä und Int steigen um 2 Punkte, die Attribute Ges und Ref, Cha und Bew sinken um zwei Punkte. Weiterhin erhält der Blutmeister die folgenden Fähigkeiten: Immun gegen Gifte und Krankheiten, Essenz Entzug, Zähigkeit, Schnelle Regeneration.

Stufe	Effekt
1	Erfolgswert 2
2	Erfolgswert 3
3	Erfolgswert 4
4	Erfolgswert 5
5	Erfolgswert 6
6	Erfolgswert 7
7	Erfolgswert 8

8	Erfolgswert 9
9	Erfolgswert 10
10	Erfolgswert 11
Jede weitere Stufe	Erfolgswert +1

Vergiften

Zd: 1 Stunde	Ed: permanent
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Wenn der Blutmeister unter der Auswirkung eines Giftes stand, werden die Daten des Giftes unterbewusst abgespeichert. Bei der Anwendung dieses Spruches, produziert der Controller das Gift auf magischer weise und überträgt es mit einer Berührung auf das Opfer. Dem Opfer stehen neben seinem Rettungswurf auch die üblichen Würfe gegen das Gift zu.

Stufe	Effekt
1	Zauberdauer 1 Stunde
2	Zauberdauer 30 Minuten
3	Zauberdauer 10 Minuten
4	Zauberdauer 5 Minuten
5	Zauberdauer 2 Minuten
6	Zauberdauer 1 Minute
7	Zauberdauer 2 Runden
8	Zauberdauer 1 Runde
9	Zauberdauer Sofort
10	Reichweite 1 m
Jede weitere Stufe	Reichweite +1 m

Verjüngen

Zd: 1 Runde	Ed: sofort
Rw: 50 m	Wb: 1 Wesen

Die gesamten Zellen des Körpers, werden mit dieser Verzauberung verjüngt. Damit die Verjüngung funktioniert muss dem Blutmeister ein Erfolgswurf gelingen. Der Erfolgswert dafür liegt bei 2. Gelingt der Wurf, so verjüngt das Opfer um 2w12 Jahre, verliert jedoch einen Punkt ihrer Essenz. Misslingt der Erfolgswert, so verliert der Blutmeister einen Punkt Essenz und altert um 3w12+6 Jahre.

Stufe	Effekt
1	Erfolgswert 2
2	Erfolgswert 3
3	Erfolgswert 4
4	Erfolgswert 5
5	Erfolgswert 6
6	Erfolgswert 7
7	Erfolgswert 8
8	Erfolgswert 9
9	Erfolgswert 10
10	Erfolgswert 11
Jede weitere Stufe	Erfolgswert +1

Wiederbeleben

Zd: 1 Runde	Ed: permanent
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Der Blutmeister und das Opfer wird weises helles Licht getaucht (Radius 12 Meter). Durch die magische Energie belebt er verstorbene Personen. Es gelten die normalen Regeln für das Wiederbeleben von toten Personen (siehe Tot). Der Wiedererweckte, befindet sich augenblicklich im kontrollierten Koma. Bei diesem Spruch altert der Controller um 1w12 Jahre.

Damit dieser Spruch gelingt, muss dem Blutmeister ein Erfolgswurf mit einem Erfolgswert von 2 gelingen. Misslingt jedoch der Wurf, so altert der Blutmeister um weitere 1w12 Jahre.

Stufe	Effekt
1	Erfolgswert 2
2	Erfolgswert 3
3	Erfolgswert 4
4	Erfolgswert 5
5	Erfolgswert 6, Zauberdauer sofort
6	Erfolgswert 7
7	Erfolgswert 8
8	Erfolgswert 9
9	Erfolgswert 10
10	Erfolgswert 11
Jede weitere Stufe	Erfolgswert +1

Wunde zufügen

Zd: 1 Runde	Ed: sofort
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Mit diesem Spruch, werden die mikro-membranen Zellwände des Opfers zerstört. Insgesamt verliert das Opfer 1w6 Lebenspunkte. Eine Panzerung schützt nicht gegen diese Magie. Bei diesem Spruch sind die Hände des Controllers in einen dunklen Nebel gehüllt.

Stufe	Effekt
1	Lebenspunkte 1w6
2	Lebenspunkte 1w6+1
3	Lebenspunkte 1w6+2
4	Lebenspunkte 1w6+3
5	Lebenspunkte 1w6+4, Zauberdauer sofort
6	Lebenspunkte 1w6+5
7	Lebenspunkte 1w6+6
8	Lebenspunkte 1w6+7
9	Lebenspunkte 1w6+8
10	Lebenspunkte 1w6+9
Jede weitere Stufe	Lebenspunkte +1

Wunden heilen

Zd: 1 Runde	Ed: sofort
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Bei Beginn der Verzauberung fangen die Hände und die Augen des Controllers an, hell weiß zu leuchten. Mit der Berührung mit dem Verzauberten, heilen jegliche Arten von Wunden oder genommenen Schäden. Es werden 1w6 Lebenspunkte geheilt. Wesen bei denen die Lebenspunkt unter null gefallen sind, können mit diesem Spruch nicht geheilt werden.

Stufe	Effekt
1	Lebenspunkte 1w6
2	Lebenspunkte 1w6+1
3	Lebenspunkte 1w6+2
4	Lebenspunkte 1w6+3

5	Lebenspunkte 1w6+4, Zauberdauer sofort
6	Lebenspunkte 1w6+5
7	Lebenspunkte 1w6+6
8	Lebenspunkte 1w6+7
9	Lebenspunkte 1w6+8
10	Lebenspunkte 1w6+9
Jede weitere Stufe	Lebenspunkte +1

Der Manipulator

Durch die Spezialisierung des Manipulators, gibt es nie einen Rettungswurf gegen seine Sprüche, weil immer nur Objekte verändert werden und nie lebende Wesen. Nur wenn Objekte verzaubert werden, die ein Wesen bei sich Trägt, darf das Wesen wie üblich einen Rettungswurf würfeln.

Solange nichts anderes Beschrieben ist, kann der Manipulator nur Objekte einer Größe von 1 x 1 x 1 m verändern. Ebenso gilt, das die verzauberten Objekte des Manipulators, nach Ablauf der Effektdauer wieder ihren alten Zustand an nehmen und das Rückstandsfrei und umweltfreundlich.

Die Zaubersprüche des Manipulator

- Abkühlen
- Antimaterie
- Ätzend
- Auflösen
- Ausbessern
- Bombe
- Entflammen
- Erdbeben
- Erwärmen
- Feuer beherrschen
- Flammenwaffe
- Flüssigkeit teilen
- Flüssigkeit wandeln
- Geruchlose Zone
- Glitschige Oberfläche
- Klebefläche
- Kleber
- Kolorieren
- Korridor
- Materie formen
- Materiewesen
- Nachrichten implantieren
- Phosphoreszierende Umgebung
- Plasma Regen
- Plasma See
- Solider Nebel
- Struktur verhärten
- Verschmelzen
- Wachstum

Abkühlen

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: 1 Objekt

Der Manipulator kann jede beliebige tote Materie abkühlen. Die Temperatur sinkt dabei um 5°C.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Temperatur sinkt um 10°C
3	Effektdauer 2 Minuten
4	Temperatur sinkt um 20°C, Zauberdauer sofort
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Temperatur sinkt um 40°C
7	Effektdauer 10 Minuten
8	Temperatur sinkt um 80°C
9	Effektdauer 30 Minuten
10	Temperatur sinkt um 100°C
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde, Temperatur sinkt um +10°C

Antimaterie

Zd: 1 Minute	Ed: sofort
Rw: 1 m	Wb: 1 Objekt

Der Manipulator verändert ein Atom eines Objektes und dreht es um. Somit erzeugt er Antimaterie die sofort mit ihrer Umgebung reagiert. Es kommt zu einer starken Explosion, mit einem Radius von 32 m und einem Schaden mit einen SW:12 verursacht. Opfer die ihren Rettungswurf geschafft haben, erhalten noch die Hälfte an Schaden. Panzerung schützt in beiden Fällen.

Das Objekt in dem das Atom umgedreht worden ist auf jeden Fall zerstört. Handelt es sich um ein Objekt das ein Wesen bei sich trägt, steht dem Wesen ein Rettungswurf zu ob der Spruch generell gelingt.

Stufe	Effekt
1	Zauberdauer 1 Minute
2	Reichweite 2 m
3	Reichweite 5 m
4	Zauberdauer 2 Runden
5	Reichweite 10 m
6	Reichweite 20 m
7	Zauberdauer 1 Runde
8	Reichweite 50 m
9	Reichweite 100 m
10	Zauberdauer sofort
Jede weitere Stufe	Reichweite +100 m

Ätzend

Zd: 1 Minute	Ed: 1 Minute
Rw: 1 m	Wb: 1 Objekt

Dieser Spruch, verwandelt harmlose Gegenstände in stark ätzenden Objekten. Das Objekt selbst ist immun gegen seine Säure. Kommen jedoch andere Objekte oder Lebewesen mit diesem Gegenstand in Kontakt, so verursacht die Säure Schaden. Die Säure besitzt einen Schadenswert von 3, solange jemand oder etwas Kontakt mit dem Objekt hat (kein Rettungswurf möglich). Getragene Panzerungen werden dabei jede Runde um einen Punkt zerstört. Andere Objekte sind nach drei Runden zerstört.

Stufe	Effekt
1	Zauberdauer 1 Minute
2	Reichweite 2 m
3	Reichweite 5 m
4	Zauberdauer 2 Runden
5	Reichweite 10 m
6	Reichweite 20 m
7	Zauberdauer 1 Runde
8	Reichweite 50 m
9	Reichweite 100 m
10	Zauberdauer sofort

Jede weitere Stufe	Reichweite +100 m

Auflösen

Zd: 1 Minute	Ed: 1 Minute
Rw: 1 m	Wb: 1 Objekt

Der Manipulator löste die Materie eines Objektes auf. Es verschwindet und ist für immer verschwunden. Maximal darf jedoch dieses Objekt nicht die Maße von 20 x 20 x 20 cm übersteigen. Handelt es sich um ein Objekt das ein Wesen bei sich trägt, so steht dem Wesen wie üblich ein Rettungswurf zu.

Stufe	Effekt
1	Reichweite 1 m
2	Objektgröße 50 x 50 x 50 cm
3	Reichweite 2 m, Zauberdauer 2 Runden
4	Objektgröße 1 x 1 x 1 m,
5	Reichweite 5 m
6	Objektgröße 2 x 2 x 2 m, Zauberdauer 1 Runde
7	Reichweite 10 m,
8	Objektgröße 5 x 5 x 5 m
9	Reichweite 20 m, Zauberdauer sofort
10	Objektgröße 10 x 10 x 10 m,
Jede weitere Stufe	Reichweite +10 m, Objektgröße +10 x +10 x +10 m

Ausbessern

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Stunde
Rw: 1 m	Wb: 1 Objekt

Mit Ausbessern, können kleine Risse und leichte Defekte an Kleidung, Stoffen oder anderen dünnen Materialien wieder verschlossen und entfernt werden. Panzerung kann damit nicht repariert werden.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Stunde
2	Reichweite 2 m
3	Effektdauer 10 Stunden
4	Reichweite 5 m
5	Effektdauer 1 Tag
6	Reichweite 10 m
7	Effektdauer permanent
8	Reichweite 20 m
9	Zauberdauer sofort
10	Reichweite 50 m
Jede weitere Stufe	Reichweite +10 m

Bombe

Zd: 1 Minute	Ed: 1 Stunde
Rw: Berührung	Wb: speziell

Der Manipulator verändert den molekularen Zusammenhang von zwei Objekten auf eine spezielle, kritische Weise. Nach der Verzauberung ist die Veränderung den beiden Objekten nicht anzusehen und auch nicht zu messen. Werden jedoch die beiden Objekte zusammengeführt, so das sie sich berühren, kommt es zu einer magischen Reaktion und es führt zu einer Plasmaexplosion. Die Explosion besitzt einen Radius von 6 m und einen Schadenswert von 6. Panzerung schützt, aber es ist kein Rettungswurf möglich.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Stunde
2	Reichweite 1 m, Zauberdauer 2 Runden
3	Effektdauer 2 Stunden
4	Reichweite 2 m, Zauberdauer 1 Runde, Explosionsradius 10 m, SW: 10
5	Effektdauer 5 Stunden
6	Reichweite 5 m, Zauberdauer sofort
7	Effektdauer 1 Tag
8	Reichweite 10 m, Explosionsradius 20 m, SW: 15
9	Effektdauer 2 Tage
10	Reichweite 20 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag, Reichweite +10 m, Explosionsradius +10 m, SW: +5

Entflammen

Zd: 2 Runden	Ed: sofort
Rw: 10 m	Wb: 1 Objekt

Der Manipulator setzt mit diesem Spruch jegliches Material in Flammen. Es gelten somit die üblichen Feuerregeln. Werden Objekte entflammt, die ein Wesen bei sich trägt, so steht dem Wesen wie üblich ein Rettungswurf zu. Das Objekt brennt mindestens eine Runde lang. Danach brennt es nur noch weiter, wenn es auch von alleine brennen würde. Also nur brennbare Objekte.

Stufe	Effekt
1	Reichweite 10 m
2	Wirkungsbereich 2 Objekte
3	Reichweite 10 m
4	Wirkungsbereich 3 Objekte, Zauberdauer 1 Runde
5	Reichweite 10 m
6	Wirkungsbereich 4 Objekte
7	Reichweite 10 m
8	Wirkungsbereich 5 Objekte, Zauberdauer sofort
9	Reichweite 10 m
10	Wirkungsbereich 6 Objekte
Jede weitere Stufe	Wirkungsbereich +1 Objekte

Erwärmen

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: 1 Objekt

Der Manipulator kann jede beliebige tote Materie erwärmen. Die Temperatur steigt dabei um 5°C.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Temperatur steigt um 10°C
3	Effektdauer 2 Minuten
4	Temperatur steigt um 20°C, Zauberdauer sofort
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Temperatur steigt um 40°C
7	Effektdauer 10 Minuten
8	Temperatur steigt um 80°C
9	Effektdauer 30 Minuten
10	Temperatur steigt um 100°C
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde, Temperatur steigt um +10°C

Feuer beherrschen

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 1 m	Wb: 1 Objekt

Der Manipulator verändert mit diesem Spruch die Größe, Farbe und Form eines schon bestehenden Feuers. Dabei kann er nur ein Feuer verändern, das eine Grundfläche von 2 m x 2 m besitzt. Die Größe kann er um das doppelte anwachsen oder es auf eine Größe einer Fackel schrumpfen lassen. Wenn er die Farbe ändert, kann diese jede beliebige Farbe an nehmen die der Manipulator sich wünscht. Verändert der Manipulator die Form, kann das Feuer schemenhafte Figuren annehmen, z.B. die Umrisse eines Wesen oder einer Pflanzen, auch Buchstaben die ein Wort ergeben oder auch verschiedene andere Symbole.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Reichweite 2 m
3	Effektdauer 2 Minute
4	Reichweite 5 m, Zauberdauer sofort
5	Effektdauer 5 Minute
6	Reichweite 10 m
7	Effektdauer 10 Minute
8	Reichweite 20 m
9	Effektdauer 20 Minute
10	Reichweite 50 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minute, Reichweite +10 m

Flammenwaffe

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Runde
Rw: 10 m	Wb: 1 Objekt

Mit dem Spruch "Flammenwaffe", wird eine beliebige tote Nahkampfwaffe in magische Flammen gehüllt. Der Waffenträger ist immun gegen diese Flammen. Die Flammen sind aber durchaus real. Sie erhöhen im Kampf den Schadenswert der Waffe um einen Punkt.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Effektdauer 2 Runden
3	Effektdauer 1 Minuten
4	Effektdauer 2 Minuten, Zauberdauer sofort
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Effektdauer 10 Minuten
7	Effektdauer 30 Minuten, Wirkungsbereich 2 Objekte
8	Effektdauer 1 Stunde
9	Effektdauer 2 Stunde
10	Effektdauer 5 Stunde
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde, Wirkungsbereich +1 Objekt

Flüssigkeit teilen

Zd: 2 Runden	Ed: 1 Runde
Rw: 10 m	Wb: 1 Objekt

Der Manipulator übernimmt die Kontrolle über eine große Wasserfläche, (auch andere möglich Flüssigkeiten) und teilt sie zu einen Kanal oder Tunnel. Ein Tunnel hat einen Durchmesser von 3 m und ist kreisrund. Die Länge des Kanals oder Tunnels beträgt 1 m und muss nicht unbedingt gerade sein. Die Wände werden für die Effektdauer gehalten, sind aber nicht stabil, so dass man immer noch in das Wasser eintauchen kann.

>>>Trepos, ein akuanischer Rebel und Manipulator hilft Likron und Ron aus einer Unterwasserstadt auf Greenhill zu fliehen. Dazu zaubert er den Spruch "Flüssigkeit teilen" auf Stufe 6 um einen Tunnel von einer Wasserschleuse zu einen bereitgestellten Mini U-Boot zu erzeugen. Der Tunnel hat einen Durchmesser von 3 Metern und die beiden Freunde müssen die 30 m durch diesen Tunnel schwimmen, um das U-Boot zu erreichen. Sie achten darauf, das sie nicht aus den Tunnel heraus schwimmen, da sie sonst tauchen müssten.<<<

Stufe	Effekt
1	Tunnelreichweite 1 m
2	Tunnelreichweite 2 m, Effektdauer 2 Runden
3	Tunnelreichweite 5 m, Effektdauer 1 Minuten, Zauberdauer 1 Runde
4	Tunnelreichweite 10 m, Effektdauer 2 Minuten
5	Tunnelreichweite 20 m, Effektdauer 5 Minuten
6	Tunnelreichweite 50 m, Effektdauer 10 Minuten, Zauberdauer sofort
7	Tunnelreichweite 100 m, Effektdauer 30 Minuten
8	Tunnelreichweite 200 m, Effektdauer 1 Stunde
9	Tunnelreichweite 500 m, Effektdauer 2 Stunde
10	Tunnelreichweite 1 km, Effektdauer 5 Stunde
Jede weitere Stufe	Tunnelreichweite +1 km, Effektdauer +1 Stunde

Flüssigkeit wandeln

Zd: 1 Minute	Ed: permanent
Rw: Berührung	Wb: 1 Objekt

Der Manipulator wandelt eine große Menge beliebige Flüssigkeit in trinkbares und mineralreiches Wasser um. Er kann dabei maximal 1 qm Flüssigkeit auf einmal umwandeln.

Stufe	Effekt
1	1 qm Flüssigkeit
2	2 qm Flüssigkeit
3	5 qm Flüssigkeit
4	10 qm Flüssigkeit
5	20 qm Flüssigkeit
6	50 qm Flüssigkeit
7	100 qm Flüssigkeit
8	200 qm Flüssigkeit
9	500 qm Flüssigkeit
10	1000 qm Flüssigkeit
Jede weitere Stufe	+1000 qm Flüssigkeit

Geruchlose Zone

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: 5 m, Radius

Dieser Spruch manipuliert jedes Molekül im Wirkungsbereich, so dass es keinen Geruch mehr besitzt. Dieser Bereich ist bis zum Ende der Effektdauer absolut geruchsneutral und alle störenden Gerüche werden unterbunden. Der Wirkungsbereich bewegt sich nicht mit dem Controller.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Wirkungsbereich 10m, Radius
3	Effektdauer 2 Minuten
4	Wirkungsbereich 20m, Radius
5	Effektdauer 5 Minuten, Zauberdauer sofort
6	Wirkungsbereich 50m, Radius
7	Effektdauer 10 Minuten
8	Wirkungsbereich 100m, Radius
9	Effektdauer 20 Minuten
10	Wirkungsbereich 200m, Radius
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten

Glitschige Oberfläche

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: 2 m, Radius

Mit diesem Spruch verändert der Manipulator Materie, so dass diese einen rutschig, ölige Oberfläche erhält. Jeder der diesen Bereich betritt, kann sich nur mit seiner halben Bewegungsweite fortbewegen. Will eine Person sich schnell bewegen, muss ihr ein Erfolgswurf für "Geschick" für jeden Meter gelingen. Misslingt auch nur ein Wurf, so fällt die Person hin.

Durch diesen Spruch ist aber auch jegliche andere Materie betroffen die sich im Wirkungsbereich befindet. Werden Gegenstände, wie Waffen oder Werkzeuge benutzt, die von diesem Spruch betroffen sind, so muss der oben beschriebene Erfolgswurf wiederholt werden. Misslingt der Wurf, so lässt die Person den Gegenstand fallen.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Wirkungsbereich 2 m, Radius
3	Effektdauer 2 Minuten
4	Wirkungsbereich 5 m, Radius, Zauberdauer sofort
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Wirkungsbereich 10 m, Radius, Reichweite 20 m
7	Effektdauer 10 Minuten
8	Wirkungsbereich 20 m, Radius
9	Effektdauer 20 Minuten
10	Wirkungsbereich 50 m, Radius, Reichweite 50 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, , Reichweite +10 m, Wirkungsbereich +10 m, Radius

Klebefläche

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: 2 m, Radius

Der Controller erzeugt eine klebende Substanz auf dem Boden des Wirkungsbereiches. Die Bewegungsweite von Wesen, die diesen Bereich betreten, wird auf 1 reduziert.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Wirkungsbereich 2 m, Radius
3	Effektdauer 2 Minuten
4	Wirkungsbereich 5 m, Radius, Zauberdauer sofort
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Wirkungsbereich 10 m, Radius, Reichweite 20 m
7	Effektdauer 10 Minuten
8	Wirkungsbereich 20 m, Radius
9	Effektdauer 20 Minuten
10	Wirkungsbereich 50 m, Radius, Reichweite 50 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, , Reichweite +10 m, Wirkungsbereich +10 m, Radius

Kleber

Zd: 5 Minuten	Ed: 1 Stunde
Rw: Berührung	Wb: 1 Objekt

Der Manipulator hält für diesen Spruch einen Gegenstand in der Hand, den er an etwas anderen kleben möchte. Nach Ende der Zauberdauer setzt er das Objekt an die Stelle, an der er es kleben will und fortan ist es von dort nicht mehr weg zu bewegen. Der Kleber ist nicht mehr zu lösen und kann nicht entfernt werden, bis die Effektdauer beendet ist. Nur auf magischer Weise ist es möglich gegen den Kleber anzugehen.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Stunde
2	Zauberdauer 2 Minuten
3	Effektdauer 2 Stunden
4	Zauberdauer 1 Minute
5	Effektdauer 5 Stunden
6	Zauberdauer 2 Runden
7	Effektdauer 10 Stunden
8	Zauberdauer 1 Runde
9	Effektdauer 20 Stunden
10	Zauberdauer sofort
Jede weitere Stufe	Effektdauer permanent, Wirkungsbereich +1 Objekt

Kolorieren

Zd: 1 Minute	Ed: 1 Stunde
Rw: Berührung	Wb: 1 Objekt

Der Manipulator verändert die Farbe eines Objektes in eine andere Farbe.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Stunde
2	Objektgröße 2 x 2 x 2 m, Zauberdauer 2 Runden
3	Effektdauer 2 Stunden
4	Objektgröße 5 x 5 x 5 m, Zauberdauer 1 Runde
5	Effektdauer 5 Stunden
6	Objektgröße 10 x 10 x 10 m, Zauberdauer sofort
7	Effektdauer 10 Stunden
8	Objektgröße 20 x 20 x 20 m
9	Effektdauer 20 Stunden
10	Objektgröße 50 x 50 x 50 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer permanent, Objektgröße +10 x +10 x +10 m,

Korridor

Zd: 2 Runden	Ed: 1 Runde
Rw: 10 m	Wb: 1 Objekt

Der Manipulator verschiebt mit seiner magischen Kraft die Materie in einen größeren Bereich, so dass ein runder Tunnel entsteht. Dieser Korridor kann in jegliche feste und tote Materie eingelassen werden, so dass man durch diese hindurch gehen kann. Der Korridor besitzt einen

Durchmesser von 3 m und ist 1 m lang. Nach Ablauf der Effektdauer verschließt sich der Korridor wieder, und die molekulare Struktur nimmt wieder ihre alte Position ein. Wesen die sich zu diesem Zeitpunkt noch im Tunnel befinden, werden eingeschlossen und sterben augenblicklich.

Stufe	Effekt
1	Tunnelreichweite 1 m
2	Tunnelreichweite 2 m, Effektdauer 2 Runden
3	Tunnelreichweite 5 m, Effektdauer 1 Minuten, Zauberdauer 1 Runde
4	Tunnelreichweite 10 m, Effektdauer 2 Minuten
5	Tunnelreichweite 20 m, Effektdauer 5 Minuten
6	Tunnelreichweite 50 m, Effektdauer 10 Minuten, Zauberdauer sofort
7	Tunnelreichweite 100 m, Effektdauer 30 Minuten
8	Tunnelreichweite 200 m, Effektdauer 1 Stunde
9	Tunnelreichweite 500 m, Effektdauer 2 Stunde
10	Tunnelreichweite 1 km, Effektdauer 5 Stunde
Jede weitere Stufe	Tunnelreichweite +1 km, Effektdauer +1 Stunde

Materie formen

Zd: 2 Runden	Ed: 1 Minute
Rw: Berührung	Wb: 1 Objekt

Der Manipulator kann mit den Händen jegliche Materie formen, die er will. Er kann aus Stahl Skulpturen formen, in Felswänden Treppen ein lassen oder die Waffe des Gegners verbiegen. Nach der erfolgreichen Verzauberung bis zum Ende der Effektdauer, besitzt das Objekt nur noch die Festigkeit wie nasser Lehm. Wird das Objekt mit den Händen verformt, so hält diese Verformung nach der Effektdauer für immer an. Auf dem Planet Entaria stehen viele künstlerische Skulpturen aus den unmöglichsten Materialien, die mit diesem Spruch geformt wurde.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minuten
3	Effektdauer 5 Minuten
4	Effektdauer 10 Minuten, Zauberdauer 1 Runde
5	Effektdauer 30 Minuten
6	Effektdauer 1 Stunde
7	Effektdauer 2 Stunden
8	Effektdauer 5 Stunden, Zauberdauer sofort
9	Effektdauer 10 Stunden
10	Effektdauer 1 Tag
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag

Materiewesen

Zd: 2 Runden	Ed: 1 Minute
Rw: 5 m	Wb: 1 Objekt

Der Manipulator erzeugt aus toter Materie, ca. 2 m große Humanoide Wesen, die unter seiner Kontrolle stehen. Dafür verzaubert er einen Bereich bestimmter Materie, die eine Maße von 1 m x 1 m x 1 m nicht überschreiten darf. Diese Wesen besitzen technische Werte, die stark von der Materie abhängig sind, aus der sie gemacht worden sind (siehe Unten).

Es wird zwischen den Materialien Stein/Duraplast, Duranium/Metall, Innenverkleidung/Möbel und Flüssigkeit/Toxine unterschieden. Wichtig hierbei ist, dass die Materialien lose, also nicht fester Bestandteil eines großen Objektes ist. Lose Steine zu einen Steinwesen ist in Ordnung. Nicht jedoch eine Duraplaststück aus einer Duraplastwand eines Hauses. Häufig ist es nur möglich, dass die richtige Menge Material vorhanden ist, wenn der Manipulator vorher die Materialien auf einen Haufen gesammelt hat und dann verzaubert.

Steine und Duraplast findet man in der freien Natur bzw. als alte Baumaterialien auf den Straßen einer Stadt. Duranium und Metall sind Baustoffe für Raumschiffe, Fahrzeuge und anderen Maschinen und findet man auf Schrottplätzen. Auch hier ist es wichtig, das es sich um Einzelteile handelt und nicht Teile eines bestehenden Objektes.

Innenverkleidung und Möbel sind die wohl am meisten anzutreffen Materialien, da sie fast überall in Wohnungen anzutreffen sind.

Flüssigkeiten findet man ebenfalls sehr häufig. Es kann sich dabei um jede beliebige Flüssigkeit handeln die man findet. Also auch Säuren und Toxine. Bei solchen Sonderstoffen können somit besonderer Effekte durch die Flüssigkeit eintreten, so das sie mehr Schaden als sonst verursachen. Wenn ein Wesen aus einer Flüssigkeit entsteht, kann die Flüssigkeit auch ein Teil einer größeren Flüssigkeitsmenge sein. Außerdem greifen solche Wesen zweimal in einer Runde an und können sich schneller in einer Flüssigkeit bewegen als an Land (zweiter Wert hinter der normalen Bewegungsweite).

Art: Flüssigkeiten/Toxine

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
2	2	8	8	2	-	9
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		24	8	5	8/25*	0

Angriff: 2x Schlag +8 (SW:2)
* Der zweite Bewegungswert gibt die Geschwindigkeit im Wasser an.

Art: Innenverkleidung/Möbel

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
5	5	5	5	2	-	12
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		15	7	5	5	3

Angriff: Schlag +6 (SW:3)

Art: Stein/Duraplast

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	7	3	3	2	-	14
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		9	6	5	3	5

Angriff: Schlag +5 (SW:6)

Art: Duranium/Metall

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
9	9	2	2	2	-	16

		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		6	5	5	2	7

Angriff: Schlag +4 (SW:9)

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minuten
3	Effektdauer 5 Minuten, Zauberdauer 1 Runde
4	Effektdauer 10 Minuten
5	Effektdauer 20 Minuten
6	Effektdauer 30 Minuten
7	Effektdauer 1 Stunde, Zauberdauer Sofort
8	Effektdauer 2 Stunden
9	Effektdauer 5 Stunden
10	Effektdauer 10 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Stunden

Nachrichten implantieren

Zd: 1 Minute	Ed: 1 Tag
Rw: Berührung	Wb: 1 Objekt

Der Manipulator implantiert einem Objekt eine mündliche gesprochene Nachricht, die er während der Zauberdauer auf sagt. Berührt ein intelligentes, lebendes Wesen das Objekt nach der Verzauberung, so "hört" es diese Nachricht in seinen Gedanken. Jedes Wesen kann die Nachricht verstehen das intelligent genug ist und die entsprechende Sprache versteht. Die Nachricht verschwindet erst nach dem Ablauf der Effektdauer aus dem Objekt.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Tag
2	Effektdauer 2 Tage
3	Effektdauer 5 Tage
4	Effektdauer 10 Tage
5	Effektdauer 20 Tage
6	Effektdauer 50 Tage
7	Effektdauer 100 Tage
8	Effektdauer 200 Tage
9	Effektdauer 1 Jahr
10	Effektdauer 2 Jahre
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Jahr

Phosphoreszierende Umgebung

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: 2 m, Radius

Die gesamte Umgebung und alle darin befindlichen Objekte, bringt der Manipulator zum schwachen leuchten. Die Leuchtkraft ist nicht sehr stark, reicht aber aus um alles sehen zu können. Dieser Spruch wirkt sich auch auf die Ausrüstung aller im Wirkungsbereich befindlicher Wesen. Möchte ein Wesen nicht "leuchten", so steht ihm ein Rettungswurf zu. Der Manipulator kann frei entscheiden ob er leuchten möchte oder nicht.

>>>Trepos kämpft an der Seite von Ron gegen die akuanische Militärmiliz. Ein Controller der Einheit, macht sich unsichtbar. Trepos hat dies bemerkt und zaubert sogleich den Spruch "Phosphoreszierende Umgebung". Jegliches Material und auch Wesen leuchten von nun an. Dem unsichtbare Controller misslingt sein Rettungswurf und kann nun gesehen werden.<<<

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Wirkungsbereich 5 m, Radius
3	Effektdauer 2 Minuten
4	Wirkungsbereich 10 m, Radius
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Wirkungsbereich 20 m, Radius
7	Effektdauer 10 Minuten
8	Wirkungsbereich 50 m, Radius
9	Effektdauer 30 Minuten
10	Wirkungsbereich 100 m, Radius
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, Wirkungsbereich +100 m, Radius

Plasma Regen

Zd: 2 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: 2 m, Radius

Zuerst verändert der Manipulator die Umgebungstemperatur und Luftfeuchtigkeit. Danach verwandelt er die angesammelte Feuchtigkeit in Regen und diese dann in Plasmatropfen. Wesen die sich im Wirkungsbereich aufhalten werden jede Runde von 2w6 Tropfen getroffen. Jeder Tropfen besitzt einen Schadenswert von 1. Panzerung schützt, jedoch ein Rettungswurf ist nicht möglich.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Wirkungsbereich 5 m, Radius, Reichweite 20 m
3	Effektdauer 2 Minuten
4	Wirkungsbereich 10 m, Radius, Reichweite 50 m
5	Effektdauer 5 Minuten, Zauberdauer 1 Runde
6	Wirkungsbereich 20 m, Radius, Reichweite 100 m
7	Effektdauer 10 Minuten
8	Wirkungsbereich 50 m, Radius, Reichweite 200 m
9	Effektdauer 30 Minuten, Zauberdauer sofort
10	Wirkungsbereich 100 m, Radius, Reichweite 500 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, Wirkungsbereich +100 m, Radius, Reichweite +100 m

Plasma See

Zd: 2 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: 2 m, Radius

Der Manipulator verwandelt eine Bodenfläche beliebiger Materie in Plasma. Das Plasma ist ca. 10 cm tief und erhöht die Umgebungstemperatur um 35°C. Der Plasmasee besitzt einen Schadenswert von 10. Panzerung schützt gegen das Plasma, aber es ist kein Rettungswurf möglich.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Wirkungsbereich 5 m, Radius, Reichweite 20 m
3	Effektdauer 2 Minuten
4	Wirkungsbereich 10 m, Radius, Reichweite 50 m
5	Effektdauer 5 Minuten, Zauberdauer 1 Runde
6	Wirkungsbereich 20 m, Radius, Reichweite 100 m
7	Effektdauer 10 Minuten

8	Wirkungsbereich 50 m, Radius, Reichweite 200 m
9	Effektdauer 30 Minuten, Zauberdauer sofort
10	Wirkungsbereich 100 m, Radius, Reichweite 500 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, Wirkungsbereich +100 m, Radius, Reichweite +100 m

Solider Nebel

Zd: 2 Runden	Ed: 1 Minute
Rw: 5 m	Wb: 2 qm³

Der Manipulator verändert den molekularen Zusammenhang der Umgebungsluft zu einem dichten, festen Nebel. Dieser Nebel besitzt eine sehr feste Struktur mit einem Panzerungswert von 10. Er kann nicht durchschritten werden und zählt als festes Objekt. Außerdem ist es nicht möglich durch den Neben zu schauen, so das der Nebel als vollständige Deckungen gelten kann. Der Manipulator kann 2 Kubikmeter mit diesem Nebel erzeugen.

Der Controller kann die Positionen des Nebels frei definieren, muss dies aber Kubikmeter weise tun. Der gesamte Nebel muss zusammenhängend sein, also die Seitenflächen müssen sich berühren. Mit diesen Spruch ist es möglich Gegner ein zu kreisen oder damit Treppen zu bauen. Die endgültige Form und Anwendungsgebiet des Nebels ist sehr reichhaltig.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 2 qm³
2	Wirkungsbereich 5 qm³, Effektdauer 2 Minuten
3	Wirkungsbereich 10 qm³, Reichweite 10 m
4	Wirkungsbereich 20 qm³, Effektdauer 5 Minuten
5	Wirkungsbereich 50 qm³, Reichweite 20 m, Zauberdauer 1 Runde
6	Wirkungsbereich 100 qm³, Effektdauer 10 Minuten
7	Wirkungsbereich 200 qm³, Reichweite 50 m
8	Wirkungsbereich 500 qm³, Effektdauer 30 Minuten
9	Wirkungsbereich 1000 qm³, Reichweite 100 m
10	Wirkungsbereich 2000 qm³, Effektdauer 1 Stunde, Zauberdauer sofort
Jede weitere Stufe	Wirkungsbereich +1000 qm³, Effektdauer +1 Stunde, Reichweite +100 m

Struktur verhärten

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: Berührung	Wb: 1 Objekt

Der Manipulator verändert mit diesem Spruch die molekulare Dichte von Objekten. Gummi wird hart, Flüssigkeiten zähflüssig, Stoff wird fest und Panzerungen schützen einen Panzerungspunkt mehr.

>>>Trepos und Ron wollen verhindern, das der Schlächter von Mukar, der akuanische General Su-Tutak mit seinem Raumschiff den Planeten verlässt. Trepos und Ron befinden sich schon auf dem Schiff. Trepos, der vor der verschlossenen Außenschott steht, zaubert den Spruch "Struktur verhärten". Mit diesem Spruch verhärtet die Dichtungen im Schott und ist somit nicht mehr luftdicht. Das Schiff kann die Atmosphäre des Planeten nicht verlassen. Bis zum Ende der Effektdauer haben die Beiden nun Zeit den General zu stellen. <<<

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Objektgröße 2 x 2 x 2 m
3	Effektdauer 2 Minuten
4	Objektgröße 5 x 5 x 5 m
5	Effektdauer 5 Minuten, Zauberdauer sofort
6	Objektgröße 10 x 10 x 10 m
7	Effektdauer 10 Minuten
8	Objektgröße 20 x 20 x 20 m
9	Effektdauer 30 Minuten
10	Objektgröße 50 x 50 x 50 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, Objektgröße +10 x +10 x +10 m

Verschmelzen

Zd: 1 Stunde	Ed: 1 Minute
Rw: Berührung	Wb: 1 Objekt

Der Manipulator hält ein beliebiges Objekt das er verzaubern will, in den Händen. Nach Ablauf der Zauberdauer zerfließt das Objekt innerhalb einer Runde in den Händen des Manipulators in eine silbrige Flüssigkeit, die durch die Poren des Controllers aufgenommen wird. Das Objekt ist nun ein Bestandteil des Controllers und er kann es überall mit hin nehmen. Stirbt der Manipulator nach Ablauf der Effektdauer oder auf den Willen des Controllers, wird die Flüssigkeit über die Poren wieder ausgeschieden, die sich wieder zu ihrer Ursprungsform zusammen setzt (1 Runde). Der Controller kann maximal nur ein Objekt aufnehmen.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minute, Zauberdauer 30 Minuten
3	Effektdauer 5 Minute, Objektgröße 2 x 2 x 2 m
4	Effektdauer 10 Minute, Zauberdauer 10 Minuten
5	Effektdauer 30 Minute, Objektgröße 5 x 5 x 5 m
6	Effektdauer 1 Stunde, Zauberdauer 5 Minuten
7	Effektdauer 2 Stunden, Objektgröße 10 x 10 x 10 m
8	Effektdauer 5 Stunden, Zauberdauer 2 Minuten
9	Effektdauer 10 Stunden, Objektgröße 20 x 20 x 20 m
10	Effektdauer 1 Tag, Zauberdauer 1 Minute
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag, Objektgröße +10 x +10 x +10 m

Wachstum

Zd: 10 Minuten	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: 1 Objekt

Der Manipulator beschleunigt mit diesem Spruch die Wachstumsgeschwindigkeit von Pflanzen um das tausendfachen. Das Wachstum ist automatische beendigt, wenn die Pflanze ihre maximale Größe erreicht hat. Kleine Sprösslinge wachsen innerhalb von Momenten zu großen Bäumen und Keimlinge sprießen zu Blumen. Nach Ablauf der Effektdauer stirbt die Pflanze ab und zerfällt innerhalb wenigen Minuten zu Staub.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minute, Zauberdauer 5 Minuten
3	Effektdauer 5 Minuten
4	Effektdauer 10 Minute, Zauberdauer 1 Minute
5	Effektdauer 30 Minute
6	Effektdauer 1 Stunde, Zauberdauer 2 Runden
7	Effektdauer 2 Stunden
8	Effektdauer 5 Stunden, Zauberdauer 1 Runde
9	Effektdauer 10 Stunden
10	Effektdauer 1 Tag, Zauberdauer sofort
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag

Der Mentat

Mentaten zählen zu den gefürchtetsten Controller unter den Pal-Controllern. Durch ihre Fähigkeit, Gedanken zu lesen, zu lenken und zu manipulieren, gibt es ein natürliches Misstrauen, gegen die Mentaten. Ihre Fähigkeiten, werden sehr oft von Geheimdiensten oder von Sicherheitskräften für Verhöre eingesetzt. Auch Herrscher sind gut beraten, einen Mentaten unter ihren Beratern zu haben. Aber nur solange er auch auf seiner Seite steht.

Die Zaubersprüche des Mentaten

- Alpträume
- Angst
- Ausweichen
- Besessenheit
- Brabbeln
- Emphathie
- Erinnern
- Erkennen von Feinden
- Gedanken beherrschen
- Gedanken Sonde
- Gedanken unterdrücken
- Gedankenreißer
- Halluzinationen
- Handlung beherrschen
- Hypnose
- Knochentanz
- Kommunikation
- Konfus
- Konzentration
- Machtsprache
- Panik
- Pein
- Psychose
- Seelenraub
- Sinnes Sonde
- Sklave
- Sprache
- Suggestion
- Todesvision
- Todeswunsch
- Tor der Gedanken
- Unbemerkt
- Vergessen
- Wahrheit analysieren

Alpträume

Zd: 1 Runde	Ed: speziell
Rw: 10 m	Wb: 1 Wesen

Jedes mal wenn das Opfer schläft, träumt es von grausamen Gräueltaten, Gewalt und anderen Perversionen. Von diesen Alpträumen schläft er sehr schlecht. Somit regeneriert er auch nur halb soviel Lebenspunkte während des Schlafes als normal. Jede Nacht, die das Opfer schläft, kann es einen Rettungswurf würfeln (maximal einen Wurf pro Tag). Gelingt der Wurf, so ist der Zauber gebrochen und die Alpträume kommen nicht wieder. Misslingt der Wurf, träumt das Opfer nächste Nacht wieder von der Gewalt. Besitzt das Opfer nach fünf Tagen, immer noch die Alpträume, wird ein Erfolgswurf mit "Intelligenz" gewürfelt. Misslingt der Wurf, so erhält das Opfer eine Geisteskrankheit. Dieser Wurf wird jede weitere Nacht, die der Zauber anhält gewürfelt. Die Geisteskrankheit wird zufällig ausgewürfelt.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 1 Wesen
2	Reichweite 20 m
3	Wirkungsbereich 2 Wesen
4	Zauberdauer sofort, Das Opfer verliert 1w6 Lebenspunkte durch selbst zugefügte Wunden
5	Wirkungsbereich 5 Wesen
6	Reichweite 50 m
7	Wirkungsbereich 10 Wesen
8	Das Opfer verliert 2w6 Lebenspunkte durch selbst zugefügte Wunden
9	Wirkungsbereich 20 Wesen
10	Reichweite 100 m
Jede weitere Stufe	Wirkungsbereich +10 Wesen, Reichweite +100 m, Das Opfer verliert +1w6 Lebenspunkte durch selbst zugefügte Wunden

Angst

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: 1 Wesen

Der Controller implantiert seinem Opfer ein starkes Angstgefühl. Das Opfer besitzt vor etwas undefinierbare Angst. Das Opfer kann nicht einordnen wovor es Angst hat und verhält sich somit absolut passiv. Es bewegt sich nicht und stellt jegliche Handlung ein. Versucht jemanden, das Opfer zu ermutigen (eine Handlung), oder wird es im Kampf getroffen, hat es sich von seiner Angst befreit.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 1 Wesen
2	Effektdauer 2 Minuten, Reichweite 20 m
3	Wirkungsbereich 2 Wesen
4	Effektdauer 5 Minuten, Zauberdauer sofort
5	Wirkungsbereich 5 Wesen
6	Effektdauer 10 Minuten, Reichweite 50 m
7	Wirkungsbereich 10 Wesen
8	Effektdauer 30 Minuten,
9	Wirkungsbereich 20 Wesen
10	Effektdauer 1 Stunde, Reichweite 100 m
Jede weitere Stufe	Wirkungsbereich +1, Wirkungsbereich +10 Wesen, Reichweite +100 m, Effektdauer +1 Stunde

Ausweichen

Zd: 2 Runden	Ed: 1 Stunde
Rw: -	Wb: 2 m, Radius

Um den Mentat entsteht eine unsichtbare Sphäre, die sich mit dem Controller mit bewegt. Die Sphäre besitzt den Effekt, dass jedes Wesen, das in sie hinein gerät und ihren Rettungswurf nicht schafft, unterbewusst ausweicht. Die betroffenen Wesen kommen nicht näher an den Mentaten heran, als es maximal seinen muss (siehe Wirkungsbereich). Die Wesen besitzen, Respekt und Ehrfurcht vor dem Controller. Das schützt aber nicht

vor Angriffen auf den Controller. Der einzig wahre Effekt ist, dass man super in der Menge auffällt und zum Mittelpunkt des Geschehens wird.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Stunde
2	Zauberdauer 1 Runde
3	Effektdauer 2 Stunden
4	Zauberdauer sofort, Wirkungsbereich 5 m Radius
5	Effektdauer 5 Stunden
6	Wirkungsbereich 10 m Radius
7	Effektdauer 10 Stunden
8	Wirkungsbereich 20 m Radius
9	Effektdauer 20 Stunden
10	Wirkungsbereich 50 m Radius
Jede weitere Stufe	Wirkungsbereich +50 m Radius, Effektdauer +10 Stunden

Besessenheit

Zd: 1 Minute	Ed: 1 Tag
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

In dem magischen Ritual, bei dem das Opfer verzaubert wird, bestimmt der Controller eine Aufgabe. Eine Aufgabe, die das Opfer erledigen soll. Die Aufgabe muss einfach formuliert sein und nicht länger als 30 Worte sein. Nach der Verzauberung, macht sich das Opfer dann daran, die Aufgabe zu erledigen. Die Aufgabe muss nicht sofort erledigt werden. Das Opfer kann Pausen einlegen und anderen Tätigkeiten nachgehen, solange es der Erledigung der Aufgabe dient. Der Aufgabe kann aber auch ein Zeitlimit gesetzt werden, so dass das Opfer schnell handeln muss. Dem Opfer ist durch aus bewusst, das es zu der Aufgabe gezwungen worden ist. Es kann auch eigene Kreativität und Ideenreichtum für die Lösung der Aufgabe benutzten und eigene Pläne schmieden.

Handelt die verzauberte Person gegen die Aufgabe, oder geht ihr nicht mehr ernsthaft nach, wird sie dies bitter zu spüren bekommen. Sie leidet sofort unter starken Schmerzen, wofür sie auf alle Erfolgswerte eine WM:-4 erhält. Nach einer Stunde verliert die Person einen Lebenspunkt, was sich bis zum tote, jede Stunde wiederholt. Wird die Person, in ihren Versuch die Aufgabe zu lösen, aufgehalten, ist dies keine gewollte Behinderung. Wie Schlaf oder Ausruhen, kann ein Wesen nicht immer voll bei der "Sache" sein.

"Besessenheit" ist ein beliebter Spruch, um sicher zu gehen, dass Handlanger das tun, was man ihnen aufgibt.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Tag
2	Effektdauer 10 Tage
3	Effektdauer 50Tage
4	Effektdauer 100 Tage
5	Effektdauer 1 Jahr
6	Effektdauer 2 Jahre
7	Effektdauer 5 Jahre
8	Effektdauer 10 Jahre
9	Effektdauer 20 Jahre
10	Effektdauer 50 Jahre
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Jahre

Brabbeln

Zd: sofort	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: 1 Wesen

Der Mentat, verwirrt das Sprachzentrum seines Opfers. Versucht das Opfer zu sprechen, so kommen nur unverständliche Worte und Laute heraus. Somit kann das Opfer sich nicht sprachlich seiner Umwelt verständlich machen.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Wirkungsbereich 2 Wesen
3	Effektdauer 2 Minuten
4	Wirkungsbereich 5 Wesen
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Wirkungsbereich 10 Wesen
7	Effektdauer 10 Minuten
8	Wirkungsbereich 20 Wesen
9	Effektdauer 20 Minuten
10	Wirkungsbereich 50 Wesen
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, Wirkungsbereich +10 Wesen

Empathie

Zd: 1 Runde	Ed: sofort
Rw: 10 m	Wb: 1 Wesen

Mit Empathie, ist es dem Mentat möglich, den derzeitigen Gefühlszustand seines Opfers zu lesen. Dabei nimmt er Gefühle wie Hass, Liebe, Verzweiflung und so weiter war.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 1 Wesen
2	Reichweite 20 m
3	Wirkungsbereich 2 Wesen
4	Zauberdauer sofort
5	Wirkungsbereich 5 Wesen
6	Reichweite 50 m
7	Wirkungsbereich 10 Wesen
8	Wirkungsbereich 20 Wesen
9	Wirkungsbereich 50 Wesen
10	Reichweite 100 m
Jede weitere Stufe	Wirkungsbereich +50 Wesen, Reichweite +50 m

Erinnern

Zd: 1 Tag	Ed: permanent
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Durch Erinnern, können Lobotomien und der Spruch "Vergessen" aufgehoben werden. Der Verzauberte erinnert sich wieder an die vergangene, vergessene Zeit. Damit der Spruch erfolgreich ist, muss dem Controller ein EW:2 würfeln. Misslingt der Wurf, so gelingt der Spruch nicht und der Controller eine zufällig ausgesuchte Geisteskrankheit.

Stufe	Effekt
1	Zauberdauer 1 Tag, Erfolgswert: 2
2	Erfolgswert: 3
3	Zauberdauer 8 Stunden, Erfolgswert: 4
4	Erfolgswert: 5

5	Zauberdauer 1 Stunde, Erfolgswert: 6
6	Erfolgswert: 7
7	Zauberdauer 10 Minuten, Erfolgswert: 8
8	Erfolgswert: 9
9	Zauberdauer 5 Minute, Erfolgswert: 10
10	Erfolgswert: 11
Jede weitere Stufe	Zauberdauer 1 Minute, Erfolgswert: +1

Erkennen von Feinden

Zd: 1 Minute	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: 1 m, Radius

Mit diesem Spruch, registriert der Mentat spezielle Hassgefühle, die sich gegen den Mentaten richten. Somit kann der Controller Feinde erkennen, wenn diese den Wirkungsbereich betreten. Er kann aber nur Wesen erkennen, die gegen den Mentaten direkt vorgehen wollen. Personen die aufs gerate wohl in die Menge feuern, in der auch der Mentat sich befindet, kann er nicht erkennen. Wenn eine oder mehrere Feinde sich im Wirkungsbereich befinden, so kennt der Mentat auch die genaue Position dieser Wesen.

Der Wirkungsbereich bewegt sich mit dem Mentaten und wirkt auch durch Objekte, wie Wände und ähnliches. Gegen diesen Spruch, gibt es einen Rettungswurf des Feindes, um sich vor diesen Spruch zu verbergen.

Stufe	Effekt
1	Zauberdauer 1 Minute
2	Wirkungsbereich 2 m, Radius
3	Zauberdauer 2 Runden
4	Wirkungsbereich 5 m, Radius
5	Zauberdauer 1 Runde, Effektdauer 2 Minuten
6	Wirkungsbereich 10 m, Radius
7	Zauberdauer sofort
8	Wirkungsbereich 20 m, Radius
9	Effektdauer 5 Minuten
10	Wirkungsbereich 50 m, Radius
Jede weitere Stufe	Wirkungsbereich +10 m, Radius, Effektdauer +5 Minuten

Gedanken beherrschen

Zd: 1 Stunde	Ed: 1 Runde
Rw: 1 m	Wb: 1 Wesen

Der Mentat kann mit diesem Spruch, die Gedanken seines Opfers steuern. Das Opfer besitzt das Gefühl, das es sich hierbei um seine eigenen Gedanken handelt und schöpft so mit auch nicht Verdacht. Auch wenn es sich um ungewöhnliche oder gar verrückte Gedanken handelt. Nach Ablauf der Effektdauer, verliert der Controller die Kontrolle über die Gedanken, aber das Opfer wird immer noch denken, das es seine Gedanken waren. Regeltechnisch gesehen kontrolliert der Mentat das Opfer, für die Dauer der Effektdauer. Das Opfer kann auch seine Fertigkeiten oder auch Magie anwenden, wenn es der Mentat wünscht. Für "Gedanken beherrschen", muss sich der Mentat während der gesamten Effektdauer lang konzentrieren. Gegen diesen Spruch besitzt das Opfer zwei Rettungswürfe. Gelingt auch nur einer der Würfe, so ist die Magie abgewehrt und das Opfer erkennt das Vorhaben des Controllers.

Stufe	Effekt
1	Zauberdauer 10 Minuten
2	Effektdauer 5 Runden
3	Zauberdauer 5 Minuten, Reichweite 2 m
4	Effektdauer 1 Minute
5	Zauberdauer 1 Minute, Reichweite 5 m
6	Effektdauer 10 Minuten
7	Zauberdauer 2 Runden, Reichweite 10 m
8	Effektdauer 1 Stunde
9	Zauberdauer 1 Runde, Reichweite 20 m
10	Effektdauer 2 Stunde
Jede weitere Stufe	Zauberdauer sofort, Effektdauer +1 Stunde, Reichweite +10 m

Gedanken Sonde

Zd: 1 Minute	Ed: 1 Runde
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Die "Gedanken Sonde" ist der Spruch, der den Mentaten bekannt gemacht hat. Der Mentat kann die Gedanken lesen, an die das Opfer gerade dran denkt. So kann man zum Beispiel, sein Opfer in ein Gespräch verwickeln und bestimmte Punkte, die man wissen will, ansprechen. Das Opfer wird an diese Punkte denken und höchst Wahrscheinlich auch an das, was der Mentat wissen will. Für "Gedanken Sonde" muss sich der Mentat konzentrieren. Das Opfer besitzt zwei Rettungswürfe gegen diese Magie. Gelingt auch nur einer der Würfe, so hat das Opfer die Magie erfolgreich abgewehrt und der Mentat erfährt nichts.

Dieser Spruch kann erst wieder in 10 Tagen auf dieses Opfer gesprochen werden.

Stufe	Effekt
1	Zauberdauer 1 Minute
2	Effektdauer 5 Runden
3	Reichweite 1 m
4	Zauberdauer 2 Runden
5	Effektdauer 1 Minute
6	Reichweite 2 m
7	Zauberdauer 1 Runde
8	Effektdauer 2 Minuten
9	Reichweite 5 m
10	Zauberdauer sofort
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Minute, Reichweite +1 m

Gedanken unterdrücken

Zd: 1 Minute	Ed: 1 Minute
Rw: 1 m	Wb: 1 Wesen

Der Mentat bestimmt während der Verzauberung, welchen Gedanken das Opfer unterdrücken soll. Misslingt der Rettungswurf des Opfers, so unterdrückt das Opfer den Gedanken, jedes mal wenn es daran denkt oder erinnert wird. Auch wenn das Opfer, von einer anderen Person erinnert wird, lenken die Gedanken immer woanders hin. Mögliche unterdrückte Gedanken könnten ein Geheimcode für eine Tür sein, so dass das Opfer vor der Tür stehen bleibt. Oder auch ein Alarm, so das ein Sicherheitsoffizier weiter in seiner Zeitung ließ obwohl die Alarmsirenen heulen.

Stufe	Effekt

1	Zauberdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minuten, Reichweite 2 m
3	Zauberdauer 2 Runden
4	Effektdauer 5 Minuten, Reichweite 5 m
5	Zauberdauer 1 Runde
6	Effektdauer 10 Minuten, Reichweite 10 m
7	Zauberdauer sofort
8	Effektdauer 30 Minuten, Reichweite 20 m
9	Wirkungsbereich 2 Wesen
10	Effektdauer 1 Stunde, Reichweite 50 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde, Reichweite +10 m, Wirkungsbereich +1 Wesen

Gedankenreißer

Zd: 2 Runde	Ed: sofort
Rw: 1 m	Wb: 1 Wesen

Der Controller erzeugt eine leichte Hirnblutung, bei seinem Opfer. Durch diese Verletzung verliert das Opfer einen Lebenspunkt.

Stufe	Effekt
1	Zauberdauer 2 Runden
2	Reichweite 2 m
3	Zauberdauer 1 Runde
4	Reichweite 5 m, Wirkungsbereich 2 Wesen
5	Zauberdauer sofort, Reichweite 5 m, 2 Lebenspunkte
6	Reichweite 10 m
7	3 Lebenspunkte
8	Reichweite 20 m, Wirkungsbereich 5 Wesen
9	4 Lebenspunkte
10	Reichweite 50 m
Jede weitere Stufe	Reichweite +10 m, +1 Lebenspunkt, Wirkungsbereich +1 Wesen

Halluzinationen

Zd: 2 Runden	Ed: 1 Minute
Rw: 5 m	Wb: 1 Wesen

Der Mentat erzeugt Trugbilder, in den Gedanken seines Opfers. Wenn der Rettungswurf des Opfers misslingt, ist das Opfer abgelenkt und beobachtet die Trugbilder. Es handelt und bewegt sich nicht. Angefangene Zaubersprüche werden abgebrochen. Ebenso jegliche Tätigkeiten mit der das Opfer beschäftigt war. Jede Runde kann das Opfer seinen Rettungswurf wiederholen. Gelingt der Wurf, kann das Opfer sich von der Halluzination lösen und wieder normal agieren. Der Spruch bleibt ansonsten solange bestehen, bis einmal der Rettungswurf gelingt.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Reichweite 10 m
3	Effektdauer 2 Minuten
4	Reichweite 20 m, Zauberdauer 1 Runde
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Reichweite 50 m, Wirkungsbereich 2 Wesen
7	Effektdauer 10 Minuten
8	Reichweite 100 m, Zauberdauer sofort
9	Effektdauer 30 Minuten
10	Reichweite 200 m, Wirkungsbereich 3 Wesen
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, Reichweite +100 m, Wirkungsbereich +1 Wesen

Handlung beherrschen

Zd: 10 Minuten	Ed: 1 Minute
Rw: 5 m	Wb: 1 Wesen

Der Mentat übernimmt die Kontrolle über den Körper seines Opfers. Dabei ist das Opfer voll bei Bewusstsein und kann durch seine Sinnesorgane beobachten, was sein Körper macht. Der Mentat kann nun den Körper seines Opfers, jede beliebige Handlung ausführen lassen, außer Magie anwenden. Es ist möglich Fertigkeiten des Controllers, durch den Körper des Opfers, anwenden zulassen. Für den Spruch muss sich der Controller konzentrieren und darf sein Opfer nicht aus der Sicht verlieren.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Zauberdauer 5 Minuten
3	Effektdauer 2 Minuten, Reichweite 10 m
4	Zauberdauer 2 Minuten
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Zauberdauer 1 Minuten, Reichweite 20 m
7	Effektdauer 10 Minuten
8	Zauberdauer 2 Runden
9	Effektdauer 20 Minuten, Reichweite 50 m
10	Zauberdauer 1 Runde
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, Zauberdauer sofort, Reichweite +10 m

Hypnose

Zd: 5 Minuten	Ed: speziell
Rw: 1 m	Wb: 1 Wesen

Für diesen Spruch muss der Mentat direkten Blickkontakt mit seinem Opfer besitzen und auch für die Zauberdauer aufrecht erhalten. Misslingt der Rettungswurf des Opfers, so ist es hypnotisiert. Nun kann der Mentat, dem Opfer Fragen stellen, die es wahrheitsgemäß mit ja oder nein beantworten muss. Nach jeder Frage, darf das Opfer einen weiteren Rettungswurf würfeln. Gelingt der Wurf, erwacht das Opfer aus seiner Trance und kann sich an keine der Fragen oder Antworten erinnern. Eine Wiederholung des Spruches auf dieses Opfer ist erst nach 10 Tagen wieder möglich.

Stufe	Effekt
1	Zauberdauer 5 Minuten
2	Wiederholung alle 5 Tage möglich
3	Zauberdauer 2 Minuten
4	Wiederholung alle 2 Tage möglich
5	Zauberdauer 1 Minuten, Reichweite 2 m
6	Wiederholung nach jeden Tag möglich
7	Zauberdauer 2 Runden
8	Wiederholung immer möglich
9	Zauberdauer 1 Runde
10	Reichweite 5 m
Jede weitere Stufe	Zauberdauer sofort, Reichweite +1 m

Knochentanz

Zd: sofort	Ed: 1 Minute
Rw: 5 m	Wb: 1 Wesen

Der Mentat kann mit diesem Spruch, zufällige Impulse im Bewegungszentrum des Gehirnes seines Opfers hervorrufen. Die Impulse rufen bei dem Opfer leichte Zuckungen hervor, die seine Bewegungsfreiheit einschränken können. Das Opfer erhält auf die Anwendung von Fertigkeiten die auf die Attribute "Geschick", "Reflexe", "Nahkampf" und "Fernkampf" basieren, eine Wertmodifikation von -1.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Reichweite 10 m
3	Effektdauer 2 Minuten
4	Reichweite 50 m, WM –2 beim Opfer
5	Effektdauer 10 Minuten
6	Reichweite 100 m, Wirkungsbereich 2 Wesen
7	Effektdauer 30 Minuten
8	Reichweite 200 m, WM –3 beim Opfer
9	Effektdauer 1 Stunde
10	Reichweite 500 m, Wirkungsbereich 5 Wesen
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde, Reichweite +100 m, weitere WM –1 beim Opfer, , Wirkungsbereich +1 Wesen

Kommunikation

Zd: sofort	Ed: 1 Minute
Rw: 5 m	Wb: 1 Wesen

Der Mentat kann sich mit einem anderen Wesen mental unterhalten. Das andere Wesen braucht dazu nicht Pal-Controller zu sein und muss auch nicht den Spruch "Kommunikation" besitzen. Das Wesen und der Mentat können sich aber nur sprachlich unterhalten. Es wird das übermittelt, was sie gerade denken. Das andere Wesen, muss für diesen Spruch, freiwillig auf seinen Rettungswurf verzichten.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Reichweite 10 m
3	Effektdauer 2 Minuten
4	Reichweite 20 m
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Reichweite 50 m
7	Effektdauer 10 Minuten
8	Reichweite 100 m
9	Effektdauer 30 Minuten
10	Reichweite 200 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, Reichweite +100 m

Konfus

Zd: 2 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 5 m	Wb: 2 m, Radius

Jedes Wesen das den Wirkungsbereich betritt, erleidet starke Kopfschmerzen und eine Destabilisierung des Nervensystems. Die Umwelt wird nicht mehr richtig, durch die Sinnesorgane, wahrgenommen und es kommt zu einer leichten Ablenkung. Mögliche Opfer erleiden eine Wertmodifikation von –1 für alle Erfolgswerte. Der Wirkungsbereich steht fest und die Modifikationen verschwinden, wenn man den Wirkungsbereich verlässt. Ein Rettungswurf ist nicht möglich.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Reichweite 10 m, Zauberdauer 1 Runde
3	Effektdauer 2 Minuten, Wirkungsbereich 5 m, Radius
4	Reichweite 20 m, Zauberdauer sofort
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Reichweite 50 m, WM –2 beim Opfer
7	Effektdauer 10 Minuten, Wirkungsbereich 10 m, Radius
8	Reichweite 100 m
9	Effektdauer 30 Minuten
10	Reichweite 200 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, Reichweite +100 m, Wirkungsbereich +10 m, Radius

Konzentration

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: selbst

Durch Konzentration, wird die Gehirnleistung des Controllers erhöht. Der Mentat ist in der Lage, Fertigkeiten und andere Fähigkeiten effektiver auszuführen. Auf alle Erfolgswerte erhält er eine Wertmodifikation von +1.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Zauberdauer sofort
3	Effektdauer 2 Minuten
4	Wirkungsbereich 1 Wesen
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Reichweite 1 m
7	Effektdauer 10 Minuten
8	Reichweite 2 m, Wertmodifikation +2
9	Effektdauer 20 Minuten
10	Reichweite 5 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, Reichweite +1 m

Machtsprache

Zd: 1 Minute	Ed: speziell
Rw: 1 m	Wb: 1 Wesen

Mit Machtsprache kann der Mentat einen Wesen Befehle geben, die es ausführen muss. Dabei formuliert der Mentat seinen Befehl verbal und spricht diesen laut aus. Die Stimme des Mentaten ist dabei unnatürlich Tief. Das Opfer nimmt diesen Befehl als normal hin und führt diesen aus, wenn ihm der Rettungswurf misslingt. Jede Runde darf das Opfer versuchen, sich erneut gegen den Zauber zu widersetzt, was gelingt, wenn ein Rettungswurf glückt.

Andere Personen, die bei der Verzauberung anwesend sind, erkennen sofort die Verzauberung und können dem Opfer helfen, wenn sie dies wollen. Hält man das Opfer auf, so verflüchtigt sich die Wirkung des Spruches sofort. Befehle können zum Beispiel sein: Löse die Fesseln, Lasse mich durch, erschieße dich selbst, erschieße deinen Freund und so weiter. Der Mentat muss sich auf den

Spruch konzentrieren und muss immer Sichtkontakt zu seinem Opfer haben.

Stufe	Effekt
1	Reichweite 1 m
2	Zauberdauer 2 Runden
3	Reichweite 2 m
4	Zauberdauer 1 Runde
5	Reichweite 5 m
6	Zauberdauer sofort
7	Reichweite 10 m
8	Das Opfer erhält eine WM –1 auf ihren Rettungswurf
9	Reichweite 20 m
10	Das Opfer erhält eine WM –2 auf ihren Rettungswurf
Jede weitere Stufe	Reichweite +10 m, Das Opfer erhält eine weitere WM –1 auf ihren Rettungswurf

Panik

Zd: 2 Runden	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: 2m, Radius

Der Mentat erzeugt einen Bereich um sich herum, der Einfluss auf die Gedanken von Personen hat, die sich in diesen Bereich befinden. Jedes Wesen das seinen Rettungswurf nicht schafft, bekommt furchterregende Angst vor den Mentat und verfällt in Panik. Das Opfer rennt solange weg, bis es von jemand oder etwas Aufgehalten wird. Maximal aber der Effektdauer entsprechend. In dieser Zeit handelt es nicht, sondern bewegt sich nur noch.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Wirkungsbereich 5 m, Radius
3	Zauberdauer 1 Minute
4	Effektdauer 2 Minuten
5	Wirkungsbereich 5 m, Radius
6	Zauberdauer sofort
7	Effektdauer 5 Minuten
8	Wirkungsbereich 5 m, Radius
9	Effektdauer 10 Minuten
10	Wirkungsbereich 10 m, Radius
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, Wirkungsbereich +1 m, Radius

Pein

Zd: 2 Runden	Ed: 10 Minute
Rw: 10 m	Wb: 1 Wesen

Nach der Verzauberung, leidet das Opfer des Controllers, unter starken Schuldgefühlen und seelischen Schmerzen. Für die Länge der Effektdauer, erhält das Opfer, bei allen Erfolgswürfen eine WM:-3. Wenn dem Opfer ein Erfolgswurf "Intelligenz" misslingt, erhält es noch zusätzlich eine zufällig ausgesuchte Geisteskrankheit.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 10 Minuten
2	Effektdauer 30 Minuten
3	Effektdauer 1 Stunde, Zauberdauer 1 Runde
4	Effektdauer 2 Stunden, Reichweite 20 m
5	Effektdauer 5 Stunden
6	Effektdauer 10 Stunden, Zauberdauer sofort
7	Effektdauer 1 Tag, Reichweite 50 m
8	Effektdauer 2 Tage
9	Effektdauer 5 Tage
10	Effektdauer 10 Tage, Reichweite 100 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag, Reichweite +50 m

Seelenraub

Zd: 1 Stunde	Ed: 1 Minute
Rw: 1 m	Wb: 1 Wesen

Der Mentat zapft das Wissen seines Opfers an und erhält somit für die Länge der Effektdauer, eine Fertigkeit die das Opfer besitzt. Um welche Fertigkeit es sich handelt, kann der Mentat auswählen. Er kann somit die Fertigkeit genau so gut, sprich auf demselben Erfolgswert, ausüben, wie sein Opfer. Nach der Wahl der Fertigkeit, verliert das Opfer diese Fertigkeit, bis die Wirkung des Spruches aufhört. Somit ist es dem Mentat möglich, für die Länge der Effektdauer, eine Fertigkeit auszuüben, die er nie zufuhr besessen hat. Es ist natürlich auch möglich, den Spruch deshalb zu sprechen, damit das Opfer die Fertigkeit nicht mehr anwenden soll. Mit Seelenraub können alle Arten von Fertigkeiten, bis auf magische Fähigkeiten, Sprüche oder die Fertigkeit Kel "gestohlen" werden.

Stufe	Effekt
1	Zauberdauer 1 Stunde, Effektdauer 1 Minute
2	Zauberdauer 30 Minuten, Reichweite 2 m
3	Zauberdauer 10 Minuten, Effektdauer 2 Minuten
4	Zauberdauer 5 Minuten, Reichweite 5 m
5	Zauberdauer 2 Minuten, Effektdauer 5 Minuten
6	Zauberdauer 1 Minute, Reichweite 10 m
7	Zauberdauer 2 Runden, Effektdauer 10 Minuten
8	Zauberdauer 1 Runde, Reichweite 20 m
9	Zauberdauer sofort, Effektdauer 30 Minuten
10	Reichweite 50 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, Reichweite +10 m

Sinnes Sonde

Zd: 1 Runde	Ed: 10 Minuten
Rw: 1 m	Wb: 1 Wesen

Mit diesen Spruch, kann der Mentat die Sinnesorgane eines anderen Wesens, mitbenutzten. Dabei nimmt der Controller das Wahrgenommene nur passiv wahr. Er kann nicht selber die Sinnesorgane lenken oder steuern. Das Opfer weiß nichts, von der Verzauberung oder der Mitbenutzung von dem Controller. Während der Effektdauer, muss sich der Mentat auf diesen Spruch konzentrieren. Außerdem kann er seine eigenen Sinnesorgane, während der Effektdauer, nicht mitbenutzen. Diese sind von den fremden Signal überlappt. Einzig allein die Schmerzempfindung ist dem Mentaten geblieben.

Nach der Verzauberung, darf sich das Opfer auch weiter als die Reichweite vom Controller weg bewegen.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 10 Minuten
2	Reichweite 2 m
3	Effektdauer 30 Minuten
4	Reichweite 5 m, Zauberdauer sofort

5	Effektdauer 1 Stunde
6	Reichweite 10 m
7	Effektdauer 2 Stunden
8	Reichweite 20 m
9	Effektdauer 5 Stunden
10	Reichweite 50 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde, Reichweite +10 m

Sklave

Zd: 10 Tage	Ed: 1 Tag
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Mit diesem Spruch, bricht der Mentat den Willen seines Opfers. Es wird zu einem willenlosen Diener, der alle Befehle ausführt. Das Opfer tut dies aus scheinbar freien Willen, steht aber immer unter mentaler Kontrolle des Mentaten. Nach Ablauf der Effektdauer, erinnert sich der Sklave nicht mehr an die vergangene Zeit. Die Effektdauer ist aus dem Gedächtnis des Opfers gelöscht. Für jeden Sklaven den der Mentat sich unterwürfig macht, muss der Controller einen Lebenspunkt opfern. Die Lebensenergie regeneriert erst wieder, wenn der Spruch abgebrochen wird, der Sklave stirbt oder die Effektdauer abläuft.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Tag
2	Zauberdauer 5 Tage
3	Effektdauer 10 Tage
4	Zauberdauer 2 Tage
5	Effektdauer 1 Monat
6	Zauberdauer 1 Tag
7	Effektdauer ½ Jahr
8	Zauberdauer 10 Stunden
9	Effektdauer 1 Jahr
10	Zauberdauer 5 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Jahr

Sprache

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 1 m	Wb: 1 Wesen

Auf leicht telepatischen Wege, ist es dem Mentaten möglich, das Sprachzentrum seines Gesprächspartners anzuzapfen. Somit versteht er die Sprache und kann sie auch sprechen. Dem Opfer steht kein Rettungswurf zu. Sprechen mehrere Personen die fremde Sprache, kann der Mentat sie ebenfalls verstehen, solange es der versteht, dessen Sprachzentrum er anzapft. Mit diesem Spruch ist es nicht möglich, eine Sprache zu erlernen oder leichter zu erhalten. Nach Ablauf der Effektdauer, ist die Verbindung zum Sprachzentrum unterbrochen und der Mentat versteht kein Wort mehr.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Reichweite 2 m
3	Effektdauer 2 Minuten
4	Reichweite 5 m, Zauberdauer sofort
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Reichweite 10 m
7	Effektdauer 10 Minuten
8	Reichweite 20 m
9	Effektdauer 30 Minuten
10	Reichweite 50 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, Reichweite +10 m

Suggestion

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 1 m	Wb: 1 Wesen

Der Mentat kann seinem Opfer einfache Gefühle suggestiveren, so dass das Opfer denkt, das es sich um seine eigenen Gefühlen handelt. Es können Gefühle sein, wie Hass, Liebe, Hoffnung, Freude, Freundschaft, Geborgenheit, Traurigkeit oder Andere. Richten sich die Gefühle gegen oder für eine Person, so handelt es sich um die erste Person, die das Opfer sieht.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Reichweite 2 m
3	Effektdauer 2 Minuten
4	Reichweite 5 m, Zauberdauer sofort
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Reichweite 10 m
7	Effektdauer 10 Minuten
8	Reichweite 20 m
9	Effektdauer 30 Minuten
10	Reichweite 50 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, Reichweite +10 m

Todesvision

Zd: 2 Minute	Ed: sofort
Rw: 5 m	Wb: 1 Wesen

Der Mentat zeigt dem Opfer in einen kurzen Tagtraum, den eigenen Tot des Opfers. Diese Vision ist besonders schrecklich und grausam. Das Opfer verliert dabei einen Lebenspunkt und ein Jahr seines Lebens. Der Lebenspunkt regeneriert auf normale Wege. Das Lebensjahr ist jedoch für immer verloren. Außerdem steht das Opfer unter Schock, so dass es für 1w6 Runden nur passiv ist, nicht handelt, redet und sich nicht bewegt. Bei einem missglückten Erfolgswurf "Intelligenz" des Opfers erleidet es eine zufällig ausgesuchte Geisteskrankheit.

Stufe	Effekt
1	Zauberdauer 2 Minute
2	Reichweite 10 m
3	Zauberdauer 1 Minute
4	Wirkungsbereich 2 Wesen
5	Zauberdauer 2 Runden
6	Reichweite 20 m
7	Zauberdauer 1 Runde
8	Wirkungsbereich 3 Wesen
9	Zauberdauer sofort
10	Reichweite 50 m
Jede weitere Stufe	Reichweite +10 m, Wirkungsbereich +1 Wesen

Todeswunsch

Zd: 2 Minute	Ed: 1 Runde
Rw: 1 m	Wb: 1 Wesen

Das Opfer des Mentaten, wünscht sich seinen sofortigen Tod. Das Opfer wird versuchen sich so schnell und so

effektiv wie möglich umzubringen. Hält jemand das Opfer, im Laufe der Effektdauer, auf, so lässt der Todeswunsch auch sofort wieder nach.

Stufe	Effekt
1	Zauberdauer 2 Minuten
2	Reichweite 2 m
3	Zauberdauer 1 Minuten, Effektdauer 2 Runden
4	Reichweite 5 m
5	Zauberdauer 2 Runden, Effektdauer 1 Minute
6	Reichweite 10 m
7	Zauberdauer 1 Runde, Effektdauer 2 Minuten
8	Reichweite 20 m
9	Zauberdauer sofort, Effektdauer 5 Minuten
10	Reichweite 50 m
Jede weitere Stufe	Reichweite +10 m, Effektdauer +1 Minute

Tor der Gedanken

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: 1 Wesen

Mit Tor der Gedanken, können andere Wesen an den Gedanken des Mentaten teilhaben. Somit kann der Mentat eine Botschaft in allen Arten von Formen übermitteln. Egal ob es ein Gedanke, an ein bestimmten Geruch, Ton oder ein Bild handelt. Natürlich kann es sich auch um eine verbale Botschaft handeln. Die Wahl liegt bei dem Controller. Es findet aber nur eine Einseitige Informationsfluss statt. Der Controller kann nicht die Gedanken der anderen lesen.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Reichweite 20 m
3	Effektdauer 2 Minuten
4	Wirkungsbereich 2 Wesen, Zauberdauer sofort
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Reichweite 50 m
7	Effektdauer 10 Minuten
8	Wirkungsbereich 3 Wesen
9	Effektdauer 30 Minuten
10	Reichweite 100 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, Wirkungsbereich +1 Wesen, Reichweite +100 m

Unbemerkt

Zd: 5 Minute	Ed: 1 Runde
Rw: -	Wb: selbst

Jedes mal, wenn ein Wesen in die Richtung des Mentaten schaut, schaut das Wesen weg und die Erinnerung an den Mentaten wird gelöscht. Somit ist der Mentat für intelligente Wesen scheinbar unsichtbar. Der Mentat kann während der Effektdauer keine andere komplizierte Handlung durchführen, wie eine Waffe abfeuern oder eine Fertigkeiten einsetzten. Gegen diese Magie gibt es keinen Rettungswurf.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Zauberdauer 2 Minuten
3	Effektdauer 2 Runde
4	Zauberdauer 1 Minute
5	Effektdauer 1 Minute
6	Zauberdauer 2 Runden
7	Effektdauer 2 Minuten
8	Zauberdauer 1 Runde
9	Effektdauer 5 Minuten
10	Zauberdauer sofort
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Minute

Vergessen

Zd: 1 Stunde	Ed: permanent
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Aus dem Gedächtnis seines Opfers, kann der Mentat Dinge, Orte, oder ganze Zeitperioden löschen. Die Löschung ist unwiderruflich verloren und das Opfer kann sich nie wieder an das Erinnern, was ihm gelöscht wurde. Beim Einsatz dieses Zaubers, verliert der Mentat 1w6 Lebenspunkte. Die Lebenspunkte regenerieren auf normalen Weg.

Stufe	Effekt
1	Reichweite Berührung
2	Zauberdauer 1 Stunde
3	Reichweite 1 m
4	Zauberdauer 30 Minute
5	Reichweite 2 m
6	Zauberdauer 10 Minute
7	Reichweite 5 m
8	Zauberdauer 2 Minute
9	Reichweite 10 m
10	Zauberdauer 1 Minute
Jede weitere Stufe	Reichweite +1 m

Wahrheit analysieren

Zd: 2 Runden	Ed: 1 Minute
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Auf diesen Spruch muss sich der Mentat die gesamte Effektdauer konzentrieren. Er kann magisch erkennen, wenn sein Opfer bei einer Unterhaltung lügt oder nicht. Das Ergebnis des Rettungswurfes des Opfers muss geheim bleiben, denn wenn der Wurf gelingt, stellt der Controller keine Lüge fest. Misslingt der Rettungswurf und das Opfer lügt, stellt das der Mentat sofort fest. Gelingt der Wurf, so erkennt das Opfer das es magisch nach der Wahrheit analysiert wurde. Auf jedenfalls kann der Controller erst wieder in 10 Tagen versuchen den Spruch auf dieses Opfer anwendbar. Egal ob der Rettungswurf gelingt oder misslingt.

Dieser Spruch ist dafür ausschlaggebend, das Mentaten sehr beliebt unter Sicherheitsfirmen sind. Sie können hervorragend Verhöre führen.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Reichweite 1 m
3	Effektdauer 2 Minuten, Zauberdauer 1 Runde
4	Reichweite 2 m
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Reichweite 5 m
7	Effektdauer 10 Minuten, Zauberdauer sofort
8	Reichweite 10 m

9	Effektdauer 30 Minuten
10	Reichweite 20 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, Reichweite +10 m

Der Psioniker

Die Psioniker sind die Meister der Dimensionen und Telekinese. Mittels der magischen Energie können sie Dinge in weiter Entfernung manipulieren, sich in andere Dimensionen transportieren, versetzen oder sogar die Zeit anhalten.

Für alle Sprüche des Psionikers die auf Objekte wirken, gilt, dass ein Objekt nicht größer als 1 m x 1 m x 1 m seien darf. Sonderfälle sind bei jedem Spruch einzeln beschrieben.

Die Zaubersprüche des Psioniker

- Aufhalten
- Dimension Versteck
- Dimensionsgefängnis
- Dimensionsreise
- Dinge bewegen
- Dinge levitieren
- Dinge teleportieren
- Erleichtern
- Gravitation Kontrolle
- Gravitationswelle
- Halten
- Leichter Fall
- Licht brechen
- Machtschrei
- Moleküle erwärmen
- Moleküle verdrängen
- Pyrotechnik
- Resonanzfrequenz
- Schlag
- Schleudern
- Stabiles Wurmloch
- Telekinese Finger
- Verformen
- Wesen bewegen
- Wesen levitieren
- Wesen teleportieren
- Wurmloch
- Zeit Stop
- Zeit verlangsamen
- Zeit zurück
- Zeitkokon
- Zerquetschen

Aufhalten

Zd: sofort	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: spezial

Der Psioniker lässt innerhalb seiner Reichweite kleine Kraftfelder entstehen. Diese Kraftfelder sind 1 x 1 Meter groß und haben eine Höhe von 3 Meter. Die Kraftfelder sind durch ihr leichtes Schwirren der Luft gut erkennbar. Es entstehen insgesamt 3 Kraftfelder, deren Position der Zauberer frei definieren kann. Um ein solches Kraftfeld zu durchqueren, muss ein Wesen sehr viel Kraft aufwenden. Pro Feld das ein Charakter durchqueren will, muss er 4 Bewegungspunkte zusätzlich aufwenden. Wird der Spruch auf ein Feld gezaubert, auf dem ein Wesen steht, so muss das Wesen ebenso 4 Bewegungspunkte ausgeben, um das Feld zu verlassen. Diese Kraftfelder haben keine Auswirkung auf Geschosse. Damit ein Fahrzeug ein solches Kraftfeld durchqueren kann, muss es ein Punkt mehr ihrer Bewegungsweite ausgeben.

Stufe	Effekt
1	3 Kraftfelder
2	4 Kraftfelder
3	5 Kraftfelder, Reichweite 20 m
4	6 Kraftfelder
5	7 Kraftfelder, Reichweite 50 m
6	8 Kraftfelder
7	9 Kraftfelder, Reichweite 100 m
8	10 Kraftfelder
9	11 Kraftfelder, Reichweite 200 m
10	12 Kraftfelder
Jede weitere Stufe	+1 Kraftfeld, Reichweite +100 m

Dimension Versteck

Zd: 2 Runden	Ed: 1 Minute
Rw: 1 m	Wb: speziell

Der Psioniker erzeugt einen Riss in seiner Dimension, die in eine eigene Dimension führt. Der Riss stellt sich als schwarzer unförmiger Spalt dar, dessen Ränder das Licht der normalen Dimension bricht.

Tritt man durch den Riss, gelangt man in die vom Psioniker erzeugte Dimension. Die Dimension erscheint immer als weite, weiße gerade Fläche, dessen Himmel tief schwarz ist. Es können beliebig viele Wesen oder Dinge in die Dimension transportiert werden. Diese Dimension wird hauptsächlich als Versteck benutzt. Vor Ablauf der Effektdauer kann der Psioniker den Riss wieder erscheinen lassen und die Dimension verlassen. Die Zeit läuft zwischen Dimension und der normalen Dimension parallel ab. Was währenddessen im normalen Raum passiert, ist der Person in der Dimension unbekannt. Es besteht keine Kommunikationsmöglichkeit zwischen den Dimensionen. Läuft die Effektdauer ab, ohne das sie verlängert wird, so löst sich die Dimension und alles was sich in ihr befindet, auf.

Der Psioniker kann immer nur eine Dimension erzeugen. Stirbt er, so zerfällt die Dimension. Der Riss einer Dimension entsteht immer an derselben Stelle.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minuten
3	Effektdauer 5 Minuten, Zauberdauer 1 Runde
4	Effektdauer 10 Minuten
5	Effektdauer 30 Minuten, Zauberdauer sofort
6	Effektdauer 1 Stunde
7	Effektdauer 2 Stunden
8	Effektdauer 5 Stunden
9	Effektdauer 10 Stunden
10	Effektdauer 1 Tag
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag

Dimensionsgefängnis

Zd: 2 Runden	Ed: 10 Minute

Rw: 1 m	Wb: speziell

Der Psioniker erzeugt einen Riss in seiner Dimension die in eine, vom Psioniker erzeugte Dimension führt. Der Riss stellt sich als schwarzer unförmiger Spalt dar, dessen Ränder das Licht der normalen Dimension bricht. Die Dimension nimmt nur eine Person auf. Betritt diese die Dimension, so schließt sich der Riss. Die Zeit in der Dimension wird gestoppt, nachdem der Riss geschlossen ist. Somit fällt die Person im Gefängnis sofort in Stasis. Es altert nicht, so das somit auch Schwerverwundete transportiert werden können.

Dieser Spruch ist auch sehr beliebt bei Gefangenentransporte. Der Psioniker selbst kann die Dimension nicht betreten. Beim Tot des Psioniker, löst sich die Dimension und alles in ihr auf. Nach Ablauf der Effektdauer oder nach Wunsch des Psioniker kann der Riss zum Dimensions Gefängnis geöffnet werden. Der Riss kann an jeden belieben Ort entstehen. Hauptsache, dass der Riss nicht weiter vom Psioniker weg seinen darf, wie die Reichweite an gibt. Es können nur Personen freiwillig den Riss betreten.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 10 Minuten
2	Effektdauer 30 Minuten
3	Effektdauer 1 Stunde, Zauberdauer 1 Runde
4	Effektdauer 2 Stunden
5	Effektdauer 5 Stunden, Zauberdauer sofort
6	Effektdauer 10 Stunden
7	Effektdauer 1 Tag
8	Effektdauer 2 Tage
9	Effektdauer 5 Tage
10	Effektdauer 10 Tage
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag

Dimensionsreise

Zd: 1 Stunde	Ed: sofort
Rw: 1 m	Wb: selbst

Der Controller versetzt sich in eine andere Dimension und kann innerhalb der Reichweite einen beliebigen Ort bereisen. Den Ort den er bereisen will, muss er kennen. Entweder war er schon einmal an diesen Ort oder er hat den Ort schon mit eigenen Augen gesehen.

Stufe	Effekt
1	Reichweite 1 m
2	Reichweite 10 m, Zauberdauer 30 Minuten
3	Reichweite 100 m
4	Reichweite 1 km, Zauberdauer 10 Minuten
5	Reichweite 10 km
6	Reichweite 100 km, Zauberdauer 5 Minuten
7	Reichweite 1.000 km
8	Reichweite 10.000 km, Zauberdauer 2 Minuten
9	Reichweite 100.000 km
10	Reichweite 1.000.000 km, Zauberdauer 1 Minute
Jede weitere Stufe	Reichweite +1.000.000 km

Dinge bewegen

Zd: 1 Runde	Ed: sofort
Rw: 10 m	Wb: 1 Objekt

Der Psioniker kann ein Objekt in eine bestimmte Richtung, um 10 Meter über den Boden bewegen. Das Objekt darf nicht die Maße von 20 x 20 x 20 cm übersteigen.

Als Voraussetzung, dass der Zauber gelingt, muss das Objekt auch frei bewegbar sein. Es darf nirgends befestigt sein.

Stufe	Effekt
1	Reichweite 10 m
2	Objektgröße 50 x 50 x 50 cm
3	Reichweite 20 m, Zauberdauer sofort
4	Objektgröße 1 x 1 x 1 m
5	Reichweite 50 m
6	Objektgröße 2 x 2 x 2 m
7	Reichweite 100 m, Wirkungsbereich 2 Objekte
8	Objektgröße 5 x 5 x 5 m
9	Reichweite 200 m
10	Objektgröße 10 x 10 x 10 m
Jede weitere Stufe	Objektgröße +10 x +10 x +10 m, Reichweite +100 m, Wirkungsbereich +1 Objekt

Dinge levitieren

Zd: 2 Runden	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: 1 Objekt

Der Psioniker kann Objekte der Größe von 20 x 20 x 20 cm levitieren, sprich fliegen lassen. Die Bewegungsweite entspricht 10 Meter pro Runde.

Stufe	Effekt
1	Reichweite 10 m
2	Objektgröße 50 x 50 x 50 cm
3	Reichweite 20 m, Zauberdauer 1 Runde
4	Objektgröße 1 x 1 x 1 m
5	Reichweite 50 m
6	Objektgröße 2 x 2 x 2 m
7	Reichweite 100 m, Zauberdauer sofort
8	Objektgröße 5 x 5 x 5 m, Wirkungsbereich 2 Objekte
9	Reichweite 200 m
10	Objektgröße 10 x 10 x 10 m
Jede weitere Stufe	Objektgröße +10 x +10 x +10 m, Reichweite +100 m, Wirkungsbereich +1 Objekt

Dinge teleportieren

Zd: 1 Minute	Ed: sofort
Rw: 10 m	Wb: 1 Objekt

Durch die psionische Kraft erzeugt der Controller ein Dimensionsriss, durch das Dinge an einen anderen Platz teleportiert werden können. Der Riss entsteht in der Mitte des Objektes und er dehnt sich weiter aus. So können Objekte mit der Seitenlänge 20 x 20 x 20 cm teleportiert werden. Die Teleportationsreichweite liegt bei maximal 100 m. Den Endpunkt muss der Psioniker schon einmal gesehen und betreten haben.

Stufe	Effekt
1	Reichweite 10 m
2	Objektgröße 50 x 50 x 50 cm
3	Reichweite 20 m, Zauberdauer 2 Runden, Teleportationsreichweite 200 m

4	Objektgröße 1 x 1 x 1 m
5	Reichweite 50 m, Teleportationsreichweite 500 m
6	Objektgröße 2 x 2 x 2 m, Zauberdauer 1 Runde
7	Reichweite 100 m, Teleportationsreichweite 1 km
8	Objektgröße 5 x 5 x 5 m
9	Reichweite 200 m, Zauberdauer sofort, Teleportationsreichweite 2 km
10	Objektgröße 10 x 10 x 10 m, Wirkungsbereich 2 Objekte
Jede weitere Stufe	Objektgröße +10 x +10 x +10 m, Reichweite +100 m, Wirkungsbereich +1 Objekt, Teleportationsreichweite +1 km

Erleichtern

Zd: sofort	Ed: 1 Stunde
Rw: Berührung	Wb: 1 Objekt/Wesen

Der Psioniker erleichtert einen Gegenstand oder ein Wesen. Das Objekt bzw. das Wesen darf nicht die Maße von 20 x 20 x 20 cm übersteigen. Das erleichterte Objekt bzw. Wesen wiegt nun für die Effektdauer die Hälfte seines ursprünglichen Gewichtes.

Dieser Spruch kann nur einmal auf ein Objekt oder Wesen angewandt werden. Eine mehrmalige Anwendung ist ausgeschlossen.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Stunde
2	Objekt/Wesengröße 50 x 50 x 50 cm
3	Effektdauer 2 Stunde
4	Objekt/Wesengröße 1 x 1 x 1 m
5	Effektdauer 5 Stunde
6	Objekt/Wesengröße 2 x 2 x 2 m
7	Effektdauer 10 Stunde
8	Objekt/Wesengröße 5 x 5 x 5 m
9	Effektdauer 1 Tag
10	Objekt/Wesengröße 10 x 10 x 10 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Tag, Objekt/Wesengröße +10 x +10 x +10 m

Gravitation Kontrolle

Zd: 2 Runden	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: 2 m, Radius

Der Psioniker besitzt im kugelförmigen Wirkungsbereich die Kontrolle über die Gravitation. Er kann bestehende Gravitation aufheben und somit eine Schwerelosigkeit erzeugen. Er kann sie auch verstärken, was bei vielen Lebewesen die Initiative und Bewegungsweite halbiert. Die Gravitation kann nicht über 2 G hinaus gesteigert werden.. Der Wirkungsbereich muss nicht immer auf dem Boden liegen. Definiert der Psioniker den Wirkungsbereich an die Decke eines Raumes, würden Personen, die den Raum betreten, nach oben fallen. Benutzt der Controller den Spruch in einer Schwerelosigkeit, kann er sich mit ihr auch fortbewegen.

Ein Rettungswurf gegen diese Magie ist nicht möglich.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 2 m, Radius
2	Reichweite 20 m
3	Wirkungsbereich 5 m, Radius, Zauberdauer 1 Runde
4	Reichweite 50 m
5	Wirkungsbereich 10 m, Radius
6	Reichweite 100 m
7	Wirkungsbereich 20 m, Radius, Zauberdauer sofort
8	Reichweite 200 m
9	Wirkungsbereich 50 m, Radius
10	Reichweite 500 m
Jede weitere Stufe	Wirkungsbereich +10 m, Radius, Reichweite +100 m

Gravitationswelle

Zd: 1 Minute	Ed: sofort
Rw: 1 ANE	Wb: 1 Objekt

Der Psioniker erzeugt eine gebündelte gravitonische Welle, die bei Objekten einen Schaden mit einen SW:5 verursacht. Dieser Spruch kann nur im Weltraum angewendet werden und die Größe des Objektes ist egal.

Stufe	Effekt
1	Reichweite 1 ANE
2	Schadenswert: 8, Zauberdauer 2 Runden
3	Reichweite 2 ANE
4	Schadenswert: 10, Zauberdauer 1 Runde
5	Reichweite 3 ANE
6	Schadenswert: 15, Zauberdauer sofort
7	Reichweite 4 ANE
8	Schadenswert: 20
9	Reichweite 5 ANE
10	Schadenswert: 25
Jede weitere Stufe	Schadenswert: +5, Reichweite +1 ANE

Halten

Zd: 2 Runden	Ed: 1 Minute
Rw: 10	Wb: 1 Wesen

Der Controller hält sein Opfer mit psionische Kraft fest an seinen Platz. Das Opfer kann sich nicht von der Stelle bewegen. Es kann jedoch normal handeln. Gelingt der Rettungswurf des Opfers, zeigt der Spruch keine Wirkung.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute, Zauberdauer 2 Runden
2	Reichweite 10 m, Zauberdauer 1 Runde
3	Effektdauer 2 Minuten, Zauberdauer sofort
4	Reichweite 20 m
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Reichweite 50 m
7	Effektdauer 10 Minuten
8	Reichweite 100 m
9	Effektdauer 20 Minuten
10	Reichweite 200 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, Reichweite +100 m

Leichter Fall

Zd: sofort	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: 1 Wesen

Der Psioniker verlangsamt die Fallgeschwindigkeit eines Wesens um den Faktor 2. Die gefallenen Meter werden durch diesen Faktor geteilt, um herauszufinden, um wie

viel Meter der Fall entsprechen würde. Das bedeutet, dass ein Fall aus 6 m wie ein Fall aus 3 m wirken würde. Ein Fall aus 20 Meter wie 10 Meter und ein Fall aus 50 Meter wie 25 Meter.

Stufe	Effekt
1	Faktor 2
2	Faktor 3, Effektdauer 2 Minuten
3	Faktor 4
4	Faktor 5, Effektdauer 5 Minuten
5	Faktor 6
6	Faktor 7, Effektdauer 10 Minuten
7	Faktor 8
8	Faktor 9, Effektdauer 30 Minuten
9	Faktor 10
10	Faktor 11, Effektdauer 1 Stunde
Jede weitere Stufe	Faktor +1, Effektdauer +1 Stunde

Licht brechen

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Runde
Rw: -	Wb: selbst

Der Psioniker bricht das normale Licht um sich herum, so das er für andere Personen schwerer zu erkennen ist. Der Controller ist immer noch an seinen Konturen erkennbar. Im Kampf erhalten mögliche Angreifer eine Wertmodifikation von –3 zum Treffen des Controllers. Beim Einsatz der Fertigkeit „Tarnen" erhält der Controller eine Wertmodifikation von +4.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Effektdauer 2 Runde
3	Effektdauer 1 Minute
4	Effektdauer 2 Minuten, Zauberdauer sofort
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Effektdauer 10 Minuten
7	Effektdauer 30 Minuten
8	Effektdauer 1 Stunde
9	Effektdauer 2 Stunden
10	Effektdauer 5 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde

Machtschrei

Zd: 2 Runden	Ed: sofort
Rw: -	Wb: 10 m, Kegel

Der Psioniker schreit in einer außerordentlichen tiefen Ton. Dieser Schrei besitzt eine hohe kybernetische Kraft, die alle im Wirkungsbereich zum umwerfen droht. Ein Rettungswurf gegen diese Magie ist nicht möglich. Jedem Opfer im Wirkungsbereich, muss jedoch ein Erfolgswurf gegen "Stärke" gelingen. Misslingt der Wurf, so fallen sie hin und erleiden einen Schaden mit einem Schadenswert von eins.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 10 m, Kegel
2	Wertmodifikation für den „Stärke"-Wurf: -1
3	Wirkungsbereich 20 m, Kegel, Zauberdauer 1 Runde
4	Wertmodifikation für den „Stärke"-Wurf: -2
5	Wirkungsbereich 50 m, Kegel, Zauberdauer sofort
6	Wertmodifikation für den „Stärke"-Wurf: -3
7	Wirkungsbereich 100 m, Kegel
8	Wertmodifikation für den „Stärke"-Wurf: -4
9	Wirkungsbereich 200 m, Kegel
10	Wertmodifikation für den „Stärke"-Wurf: -5
Jede weitere Stufe	Wirkungsbereich +100 m, Kegel, Wertmodifikation für den „Stärke"-Wurf: -1

Moleküle erwärmen

Zd: sofort	Ed: 1 Minute
Rw: Berührung	Wb: 1 Objekt/Wesen

Der Psioniker bewegt die Moleküle eines Objektes oder Wesen, so das dabei aus der Reibungsenergie, Wärme entsteht. Mögliche Objekte können maximal ein Ausmaß von 20 x 20 x 20 cm besitzen. Die Temperatur wird beim erwärmen um 10°C erhöht. Das Objekt kann auch Luft sein, so das sich Raumtemperatur erhöht. Werden die Moleküle eines Wesens erwärmt, so verliert es einmalig einen Lebenspunkt.

Stufe	Effekt
1	Reichweite Berührung
2	Reichweite 1 m, Objektgröße 50 x 50 x 50 cm
3	Reichweite 2 m, Effektdauer 2 Minuten
4	Reichweite 5 m, Objektgröße 1 x 1 x 1 m
5	Reichweite 10 m, Effektdauer 5 Minuten, Temperaturerhöhung +20°C
6	Reichweite 20 m, Objektgröße 2 x 2 x 2 m
7	Reichweite 50 m, Effektdauer 10 Minuten, 2 Objekte/Wesen
8	Reichweite 100 m, Objektgröße 5 x 5 x 5 m
9	Reichweite 200 m, Effektdauer 30 Minuten, Temperaturerhöhung +30°C
10	Reichweite 500 m, Objektgröße 10 x 10 x 10 m
Jede weitere Stufe	Objektgröße +10 x +10 x +10 m, Reichweite +100 m, Effektdauer +10 Minuten, +1 Objekt/Wesen

Moleküle verdrängen

Zd: 1 Minute	Ed: 1 Minute
Rw: Berührung	Wb: 1 Objekt

Der Psioniker manipuliert die Moleküle eines Objektes so, das es für normale Materie durchlässig wird. Die Moleküle werden durch die Masse, die durch das Objekt greift, verdrängt. Er kann ein Objekt von der maximalen Größe von 1 x 1 x 1 Meter manipulieren, so dass Personen es durchschreiten können. Das Objekt kann ein Teil einer Wand oder eines anderen Objektes sein. Nach der Effektdauer bauen sich die Moleküle wieder normal zusammen. Befinden sich noch Wesen oder andere Objekte im verdrängten Objekt, werden die Moleküle vermischt. Lebewesen sterben normalerweise bei diesem Vorgang.

Stufe	Effekt
1	Objektgröße 1 x 1 x 1 m
2	Reichweite 1 m
3	Objektgröße 2 x 2 x 2 m
4	Reichweite 2 m
5	Objektgröße 5 x 5 x 5 m
6	Reichweite 5 m
7	Objektgröße 10 x 10 x 10 m
8	Reichweite 10 m

9	Objektgröße 20 x 20 x 20 m
10	Reichweite 20 m
Jede weitere Stufe	Objektgröße +10 x +10 x +10 m, Reichweite +10 m

>>>Elro-Sa und Billy Silver brechen in das Fedasa-Handelsniederlassung ein. Ron sollte auch dabei sein, aber er verspätet sich und die kommende Wachrunde steht kurz bevor. Elro-Sa spricht den Zauber "Moleküle verdrängen" auf den Boden des Daches der Handelsniederlassung. Äußerlich hat sich an dem Boden nichts verändert. Billy Silver schlüpft durch das nicht sichtbare Loch, dicht gefolgt von Eltro-Sa. Durch die geschaffene Öffnung gelangen die Beiden in den einzigen Raum des Gebäudes, der nicht mit einer Einbruchmeldeanlage gesichert ist. Nun muss Billy Silver seine technische Magie wirken lassen, um die Sensoren des Nebenraumes Außerkraft zu setzen.<<<

Pyrotechnik

Zd: 1 Runde	Ed: sofort
Rw: 10 m	Wb: 1 Objekt

Der Psioniker bringt durch die Reibung der Moleküle, Objekte zum brennen. Das Zielobjekt darf dabei nicht größer als 20 x 20 x 20 cm sein. Wesen die in Berührung mit den Objekten kommen, erleiden normalen Feuerschaden. Der Zauberer kann nur Dinge zum brennen bringen, die auch brennen können. Steine oder Metalle brennen nicht, sind dafür aber so heiß, das man an ihnen Schaden nehmen kann. Versucht man ein Objekt zum brennen zu bringen, das zur Ausrüstung einer Person gehört, so besitzt das Wesen einen Rettungswurf.

Stufe	Effekt
1	Reichweite 10 m
2	Objektgröße 50 x 50 x 50 cm
3	Reichweite 20 m, Zauberdauer sofort
4	Objektgröße 1 x 1 x 1 m
5	Reichweite 50 m
6	Objektgröße 2 x 2 x 2 m
7	Reichweite 100 m, 2 Objekte
8	Objektgröße 5 x 5 x 5 m
9	Reichweite 200 m
10	Objektgröße 10 x 10 x 10 m
Jede weitere Stufe	Objektgröße +10 x +10 x +10 m, Reichweite +100 m, +1 Objekt

Resonanzfrequenz

Zd: 2 Runden	Ed: sofort
Rw: 5 m	Wb: 2 m, Radius

Der Psioniker klatscht in die Hände und erzeugt somit im Wirkungsbereich eine Resonanzfrequenz, die den Molekularen Zusammenhang von jedem Wesen oder Objekt zerbrechen lässt. Die Frequenz verursacht einen Schaden mit einem Schadenswert von 1. Eine getragene Panzerung schützt bei der Schadensermittlung nicht.

Stufe	Effekt
1	2 m, Radius
2	Reichweite 10 m, Zauberdauer 1 Runde
3	5 m, Radius
4	Reichweite 20 m
5	10 m, Radius, Zauberdauer sofort
6	Reichweite 50 m
7	20 m, Radius
8	Reichweite 100 m, Schadenswert 2
9	50 m, Radius
10	Reichweite 200 m
Jede weitere Stufe	+10 m, Radius, Reichweite +100 m

Schlag

Zd: 1 Runde	Ed: sofort
Rw: 10 m	Wb: 1 Objekt/Wesen

Der Psioniker zeigt mit seiner geballten Faust in Richtung seines Opfers und vollführt eine Schlag in die Luft. Der Controller konzentriert psionische Energie auf sein Opfer, so dass es einen telekinetischen Schlag mit einen Schadenswert von 2 erhält. Panzerung schützt.

Stufe	Effekt
1	Schadenswert 2
2	Schadenswert 3
3	Schadenswert 4, Zauberdauer sofort
4	Schadenswert 5
5	Schadenswert 6
6	Schadenswert 7
7	Schadenswert 8
8	Schadenswert 9
9	Schadenswert 10
10	Schadenswert 11
Jede weitere Stufe	Schadenswert +1

Schleudern

Zd: 1 Runde	Ed: sofort
Rw: 10 m	Wb: 1 Wesen

Der Psioniker ergreift sein Opfer mit geistiger Kraft und schleudert es 2 Meter von sich weg, so dass es auch hinfällt. Das Opfer darf nicht mehr als 300 kg wiegen.

Stufe	Effekt
1	Reichweite 10 m
2	Schleuderreichweite 5 m, Sturzschaden: SW 1
3	Reichweite 20 m, Zauberdauer sofort
4	Schleuderreichweite 10 m, Sturzschaden: SW 2
5	Reichweite 50 m
6	Schleuderreichweite 20 m, Sturzschaden: SW 4
7	Reichweite 100 m
8	Schleuderreichweite 50 m, Sturzschaden: SW 5
9	Reichweite 200 m
10	Schleuderreichweite 100 m, Sturzschaden: SW 7
Jede weitere Stufe	Reichweite +100 m, Schleuderreichweite +10 m

Stabiles Wurmloch

Zd: 1 Jahr	Ed: 1 Jahr
Rw: 1 ANE	Wb: speziell

##

##über mehrere Parsec und mehr

##hoher Verlust an Controller

##müssen zwei Controller gleichzeitig zaubern

##hoher Verlust von Material, Lep, Lebensjahren, Konsti

#Jedes Jahr muss der Spruch verlängert werden, kann auch ein andere Controller zaubern

Stufe	Effekt
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
Jede weitere Stufe	

Telekinese Finger

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: speziell

Mit diesem Spruch kann der Psioniker, mit unsichtbaren Fingern, auf eine Entfernung tasten, untersuchen, hantieren und Fertigkeiten ausüben. Der Controller benutzt die telekinetischen Finger, als wäre er selbst anwesend. Er kann Sachen drücken, schalten, drehen oder öffnen, aber er kann zum Beispiel kleine Dinge über den Fußboden bewegen. Der Controller darf sich während der Effektdauer nicht bewegen und er kann auch nicht mit den telekinetischen Fingern angreifen.

Mit diesem Spruch sind Entschärfungen von Bomben in Zukunft etwas sicherer. Es sei den der Explosionsradius ist größer als die Reichweite des Spruches.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Reichweite 20 m
3	Effektdauer 2 Minuten, Zauberdauer sofort
4	Reichweite 50 m
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Reichweite 100 m
7	Effektdauer 10 Minuten
8	Reichweite 200 m
9	Effektdauer 30 Minuten
10	Reichweite 500 m
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten, Reichweite +100 m

Verformen

Zd: 1 Runde	Ed: permanent
Rw: 10 m	Wb: 1 Objekt

Der Psioniker bewegt den molekularen Aufbau eines Objektes und verformt ihn somit. Er macht Waffen unbrauchbar oder verkannte Schleusenschotts. Das Objekt darf nicht größer als 20 x 20 x 20 cm sein. Handelt es sich um Ausrüstung, die eine Person am Leib trägt, steht der Person ein Rettungswurf zu. Zerdrückt der Psioniker die Panzerung einer Person, so verursacht das einmalig Schaden mit einen SW:2.

Stufe	Effekt
1	Reichweite 10 m
2	Objektgröße 50 x 50 x 50 cm
3	Reichweite 20 m, Zauberdauer sofort
4	Objektgröße 1 x 1 x 1 m
5	Reichweite 50 m
6	Objektgröße 2 x 2 x 2 m
7	Reichweite 100 m, 2 Objekte
8	Objektgröße 5 x 5 x 5 m
9	Reichweite 200 m
10	Objektgröße 10 x 10 x 10 m
Jede weitere Stufe	Objektgröße +10 x +10 x +10 m, Reichweite +100 m, +1 Objekt

Wesen bewegen

Zd: 1 Runde	Ed: sofort
Rw: 10 m	Wb: 1 Wesen

Der Psioniker kann Wesen in eine bestimmte Richtung, um 5 Meter über den Boden bewegen. Dem Wesen steht ein Rettungswurf zu. Wird das Wesen auf eine Schlucht, Feuer oder andere Gefährliche Zonen hinein bewegt, so darf es seinen Rettungswurf wiederholen.

Stufe	Effekt
1	Reichweite 10 m
2	Bewegungsweite 10 m
3	Reichweite 20 m, Zauberdauer sofort
4	Bewegungsweite 15 m
5	Reichweite 50 m
6	Bewegungsweite 20 m
7	Reichweite 100 m, Wirkungsbereich 2 Wesen
8	Bewegungsweite 25 m
9	Reichweite 200 m
10	Bewegungsweite 30 m
Jede weitere Stufe	Reichweite +100 m, Bewegungsweite +5 m, Wirkungsbereich +1 Wesen

Wesen levitieren

Zd: 2 Runden	Ed: 1 Minute
Rw: 10 m	Wb: 1 Wesen

Der Psioniker kann ein Wesen levitieren, sprich fliegen lassen. Das Wesen muss nicht unbedingt mit der Verzauberung einverstanden sein. Die Bewegungsweite entspricht 5 Meter pro Runde.

Stufe	Effekt
1	Reichweite 10 m
2	Bewegungsweite 10 m
3	Reichweite 20 m, Zauberdauer 1 Runde
4	Bewegungsweite 15 m
5	Reichweite 50 m
6	Bewegungsweite 20 m
7	Reichweite 100 m, Zauberdauer sofort
8	Bewegungsweite 25 m, Wirkungsbereich 2 Wesen
9	Reichweite 200 m
10	Bewegungsweite 30 m
Jede weitere Stufe	Bewegungsweite +5 m, Reichweite +100 m, Wirkungsbereich +1 Wesen

Wesen teleportieren

Zd: 1 Minute	Ed: sofort
Rw: 10 m	Wb: 1 Wesen

Durch die psionische Kraft erzeugt der Controller ein Dimensionsriss, durch das Wesen an einen anderen Platz teleportiert werden können. Der Riss entsteht in der Mitte des Wesens und er dehnt sich weiter aus. Die Teleportationsreichweite liegt bei maximal 100 m. Den Endpunkt muss der Psioniker schon einmal gesehen und betreten haben.

Stufe	Effekt
1	Reichweite 10 m
2	Teleportationsreichweite 200 m
3	Reichweite 20 m, Zauberdauer 2 Runden
4	Teleportationsreichweite 500 m
5	Reichweite 50 m
6	Teleportationsreichweite 1 km, Zauberdauer 1 Runde
7	Reichweite 100 m
8	Teleportationsreichweite 2 km
9	Reichweite 200 m, Zauberdauer sofort
10	Teleportationsreichweite 5 km, Wirkungsbereich 2 Wesen
Jede weitere Stufe	Reichweite +100 m, Wirkungsbereich +1 Wesen, Teleportationsreichweite +1 km

Wurmloch

Zd: 5 Minute	Ed: 1 Minute
Rw: 12 km	Wb: speziell

Der Psioniker erzeugt ein Wurmloch in 12 km Entfernung. Die Reichweite kann nicht unterschritten werden. Der Austrittspunkt des Wurmloches kann nur an einer Stelle geschehen, an dessen der Psioniker schon einmal gewesen war. Der Anfang und das Ende eines Wurmloch kann nur im freien Raum entstehen. Zur Ermittlung der Position des Wurmlochendes würfelt der Psioniker die gleichen Erfolgswürfe, wie bei einen Raumsprung. Das Wurmlochende ist nicht Sicht- und Scannbar. Außerdem kann man nicht durch das Ende wieder zurück reisen.

Die effektive Reichweite des Wurmloches beträgt Intelligenz der Controller weniger 3 (nicht weniger als 1) in Sektoren. Während der gesamten Effektdauer muss sich der Psioniker auf den Spruch konzentrieren.

Doch das Reisen durch ein künstlich erschaffendes Wurfloch birgt auch gefahren. Bei einen misslungenen Erfolgswurf mit einen Erfolgswert von 2 besitzt das Wurmloch kein Ende. Es endet in einer Dimension, die das Raumschiff der Reisenden sofort zerstört. Ob das Wurmloch ein Ende besitzt, erfährt man erst dann, wenn Schiffe durch das Wurmloch fliegen.

Nach Ablauf der Effektdauer bricht das Wurmloch wieder zusammen. Das Wurmloch kann in dieser Zeit von mehreren Schiffen benutzt werden (maximal nur ein Schiff pro Runde).

Stufe	Effekt
1	Erfolgswert: 2
2	Erfolgswert: 3, Zauberdauer 2 Minuten
3	Erfolgswert: 4
4	Erfolgswert: 5, Zauberdauer 1 Minuten
5	Erfolgswert: 6
6	Erfolgswert: 7, Zauberdauer 2 Runden
7	Erfolgswert: 8
8	Erfolgswert: 9, Zauberdauer 1 Runde
9	Erfolgswert: 10
10	Erfolgswert: 11, Zauberdauer sofort
Jede weitere Stufe	Erfolgswert: +1

Zeit Stop

Zd: 2 Runden	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: selbst

Der Psioniker stoppt die Zeit in seiner Dimension. Alles und jeder ist davon betroffen, außer der Psioniker selbst. Da Zeit durch Bewegung definiert ist, währe bei einem Zeitstillstand der Psioniker Bewegungsunfähig. Nur durch ein Dimensionsriss in dem der Controller steht und das sich mit ihm bewegt, ist es ihm möglich sich außerhalb der üblichen Zeit sich zu bewegen und handelt. Der Riss ermöglicht es ihm, sich durch jegliche Materie zu bewegen. Es ist ihm nicht möglich Gegenstände aus dem Riss heraus liegen zu lassen oder Gegenstände in den Riss herein aufzunehmen. Er kann keine Objekte außerhalb des Risses manipulieren oder verändern. Er kann auch nicht auf jemanden schießen oder schlagen, geschweige denn jemanden verzaubern. Nach Ablauf der Effektdauer läuft die Zeit wieder normal ab.

Nachdem der Controller die Zeit angehalten hat, muss ihm ein Erfolgswurf gelingen. Der Erfolgswert dafür liegt bei 2. Misslingt der Wurf, so ist der Controller für immer im Riss gefangen. Wenn er irgendwann stirb (Hunger, Durst, Selbstmord) hebt sich der Zauber wieder auf.

Stufe	Effekt
1	Erfolgswert: 2
2	Erfolgswert: 3
3	Erfolgswert: 4, Zauberdauer 1 Runde
4	Erfolgswert: 5
5	Erfolgswert: 6
6	Erfolgswert: 7, Zauberdauer sofort
7	Erfolgswert: 8
8	Erfolgswert: 9
9	Erfolgswert: 10
10	Erfolgswert: 11
Jede weitere Stufe	Erfolgswert: +1

Zeit verlangsamen

Zd: 2 Runden	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: selbst

Der Psioniker verlangsamt die Zeit in seiner Dimension. Er ist der einzige der davon nicht betroffen ist. Für ihn erscheint nun alles halb so schnell wie normal. Für Außenstehende läuft die Zeit normal ab. Sie sehen nur den Psioniker wie wild durch die Gegend rennen und Handlungen ausführen.

Der Psioniker kann somit zweimal pro Runde handeln und sich bewegen. Der doppelte Initiativewert und der normale Initiativewert gibt an, wann der Controller handeln darf.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Zauberdauer 1 Runde
3	Effektdauer 2 Minuten
4	-
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Zauberdauer sofort
7	Effektdauer 10 Minuten
8	-
9	Effektdauer 20 Minuten
10	-
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minuten

Zeit zurück

Zd: 5 Minute	Ed: 1 Runde
Rw: -	Wb: speziell

Der Psioniker dreht die Zeit zurück. Dabei nimmt nur er die Veränderung wahr. Die Zeit wird in der gesamten Dimension verändert. Die Effektdauer bestimmt wie viel Zeit der Psioniker zurück dreht. Beim Formen des Spruches altert der Psioniker um ein Jahr. Dieser Spruch ist nur „Lords von Entaria" zugänglich.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Zauberdauer 2 Minuten
3	Effektdauer 2 Runden
4	Zauberdauer 1 Minute
5	Effektdauer 3 Runden
6	Zauberdauer 2 Runden
7	Effektdauer 4 Runden
8	Zauberdauer 1 Runde
9	Effektdauer 6 Runden
10	Zauberdauer sofort
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Runde

Zeitkokon

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Runde
Rw: -	Wb: selbst

Um den Psioniker herum bildet sich ein Dimensionsfeld, das jegliche Zeit im Feld anhält. Materie oder andere äußere Einflüsse werden an der Außenhaut des Feldes angehalten und verlieren ihre Energie. Somit ist der Psioniker, wie in einen Kokon von außen geschützt. Der Kokon leuchtet in hellem weißem Licht, was den Raum um ihn herum in 10 m Umkreis ausleuchtet. Spieltechnisch besitzt der Kokon eine Panzerung von unendlich und auch Magie kann den Kokon nicht durchfließen. Der Psioniker ist während der Effektdauer ist Stasis. Er altert nicht und nimmt auch seine Umgebung nicht wahr. Er kann die Effektdauer nicht verlängern. Der Kokon ist unbeweglich und nicht zu durchdringen. Nach Ablauf der Effektdauer verschwindet das Feld und der Psioniker kann sich wieder frei bewegen.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Effektdauer 2 Runden
3	Effektdauer 5 Runden, Zauberdauer sofort
4	Effektdauer 1 Minute
5	Effektdauer 2 Minuten
6	Effektdauer 5 Minuten
7	Effektdauer 10 Minuten
8	Effektdauer 30 Minuten
9	Effektdauer 1 Stunde
10	Effektdauer 2 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde

Zerquetschen

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 5 m	Wb: 1 Wesen

Der Zauberer benutzt seine psionische Kraft, um auf seinem Opfer physische Druck auszuüben. Der Druck wirkt auf dem gesamten Körper, was dem Opfer Schmerzen verursacht. Misslingt der Rettungswurf so verliert das Opfer sofort und jede weitere Runde 1 Lebenspunkt. Der Rettungswurf darf vor jeden Verlust der Lebenspunkte wiederholt werden. Der Psioniker muss sich auf seinen Zauber konzentrieren.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Reichweite 10 m
3	Verlust von Lebenspunkten: 2
4	Effektdauer 2 Minuten
5	Reichweite 20 m
6	Verlust von Lebenspunkten: 3
7	Effektdauer 5 Minuten
8	Reichweite 50 m
9	Verlust von Lebenspunkten: 4
10	Effektdauer 10 Minute
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Minute, Reichweite +10 m, Verlust von Lebenspunkten: +1

Die Kel-Kämpfer

Die Erfindung des Kel-Kampfstils liegt in den Händen der Landoraner. Die Begründung der ersten Kel-Kämpfer Schule liegt ca. 2500 Jahre zurück und ist somit fast genauso alt, wie die Lehre des Paka'h, die Kunst des Krieges. Die Landoraner behüteten den Kampfstil als Geheimnis, den nur Auserwählte lernen durften. Schon immer waren Kel-Kämpfer in der Kultur der Landoraner etwas besonders und waren hoch angesehen. Aus den vorerst unzähligen Kampfstilen, kristallisierten sich zwei Kampfstile heraus, die es bis heute gibt. Den Ros-Kel Stil und den Syr-Kel Stil. Mit der Besetzung durch die Tuknearnern und den Kontakt mit anderen Spezies, kam es später zur Verbreitung der beiden Kampfstiles in der gesamten Allianz. Von da an konnten auch Nichtlandoraner, die Kunst der magischen Kampfstile erlernen. Eine Tatsache, welche die meisten Landoraner akzeptiert haben.

Die Ausbildung zu einem Kel-Kämpfer, auch Kel-Ta genannt, geschieht immer durch einen Meister. Dieser Meister besitzt meist eine kleine, feste Anzahl von Schülern, die er ausbildet. Diese Ausbildung muß schon in der Pubertät eines Kindes angefangen werden, denn sonst ist es nicht möglich noch nachträglich zu einen Kel-Ta zu werden. Nach einer langjährigen Grundausbildung, voller Prüfungen, Kämpfen und körperlichen Ertüchtigungen, kann sich der Schüler Kel-Ta nennen. Er ist dann meist schon Volljährig und kann von nun an frei entscheiden, ob er beim Lehrer bleibt und seine Ausbildung fortsetzt oder ob er einer anderen Tätigkeit nachgeht und nur bei Bedarf eine etappenartige Ausbildung, bei seinen Meister genießt. Es ist selbstverständlich, das ein Ros-Kel-Ta nicht bei einen Syr-Kel-Ta neue Kampftechniken erlernen kann und umgekehrt. Der Meister bei dem der Schüler lernt, bleibt, bis der Schüler selber Meister wird, der Ausbilder des Schülers. Meister wird man erst, wenn man zehn magische Fertigkeiten erlernt hat und die Kro'ha Prüfung abgelegt hat.

Kämpfer beider Kel-Ta Stile, besitzen nicht nur eine gute Ausbildung von magischen Fertigkeiten und Waffenlosen Kampf, sonder sind auch geübt in den Umgang von bestimmten Spezialwaffen. Diese Spezialwaffen sind äußerst unterschiedlicher Natur mit unterschiedlicher Handhabung. Die speziellen Fertigkeit, die man dafür erlernen muss, kann man nirgends anderes erlernen als bei seinem Meister. Jede Waffe ist leicht magisch und muss für den Kämpfer speziell zugeschnitten und angefertigt werden.

Wie so oft fälschlicherweise angenommen, unterliegt der Kel-Ta keiner Verpflichtung irgendeines Kel-Ta Kultes oder Ähnlichem. Die Kel-Kämpfer sind frei und unpolitisch und verfolgen keine größeren Ziele. Mit dem einschlagen einer Kel-Ta Laufbahn, nimmt der Kämpfer keinerlei Verpflichtungen ein, die ihn in seiner Handlungsweise beeinträchtigt.

Kro'ha Prüfung

Diese Prüfung dient als Abschlussprüfung eines Kel-Kämpfers. Besteht (überlebt) er diese Prüfung, so ist die allgemeine Ausbildung des Kel-Ta beendet und er darf sich Meister nennen. Von nun an darf er selber Schüler auswählen und ausbilden. Eine große Verantwortung, die ihn sein Leben lang binden könnte.

Für die Prüfung muss sich der Kel-Ta gegen sieben Baranka und zwei Huqip nur mit seiner Spezialwaffe bewaffnet, gleichzeitig erwehren. Bei dieser Prüfung, darf nicht von außen eingegriffen werden. Der Kel-Ta darf nicht unter Drogen stehen oder magische Hilfen benutzten. Nur die Fähigkeiten des Kel-Kämpfers zählen bei diesem Kampf.

Siegt der Kel-Ta, so darf er sich fortan Meister nennen. Eine Bürde die in der Gesellschaft der Landoraner einen sehr hohen Stellenwert besitzt. Selbst, wenn sie von einen Nichtlandoraner eingenommen wird.

Die magischen Fähigkeiten der Kel-Ta

Alle Kel-Ta können magische Fähigkeiten erlernen die wie normale Fertigkeiten funktionieren, jedoch keine oft Zeit verbrauchen. Sie können also zusätzlich zu einer Handlung eingesetzt werden. Jede dieser Fähigkeiten besitzt eine Stufe. Die Stufe gibt die Stärke dieser Fähigkeit an. Viele Fähigkeiten funktionieren permanent und müssen nicht speziell angewendet werden. Muss der Kel-Ta einen Erfolgswurf für seine Fähigkeit würfeln, kann er nur diese nicht mit anderen Fähigkeiten die ebenfalls einen Erfolgswurf benötigen kombinieren.

Der Ros-Kel-Ta

Der Kampfstil der Ros-Kel-Ta ist der härtere der beiden Kampfstile. Die Ros-Kel-Ta setzten auf Kraft und Energie, was sich auch in ihren magischen Fertigkeiten und Zaubersprüchen widerspiegelt.

Die magischen Fähigkeiten des Ros-Kel-Ta

- Angriff der Raubkatze
- Beben der Berge
- Beine der Raubkatze
- Brennende Sonne
- Brüllen der Raubkatze
- Goldene Mauer
- Goldener Boden
- Goldenes Blut
- Hammerschlag
- Haut der Berge
- Heiße Quellen des Berges
- Kalter Bergfluss
- Körperritual
- Krallen der Raubkatze
- Schneller Körper
- Schützende Hand
- Sprung der Raubkatze
- Steinschlag am Berghang
- Zahn des Feindes

Angriff der Raubkatze

(∞ Stufen, EP 10)

Für den Angriff der Raubkatze, muss der Ros-Kel-Ta mindestens 5 Meter von seinem Opfer entfernt stehen. Mit einer vollen Handlung, darf sich der Kel-Kämpfer sich auf sein Opfer zu bewegen (doppelte Bewegungsweite, 2xBEW) und mit einen Kampfsprung sein Ziel angreifen. Trifft der Ros-Kel-Ta, so erhöht sich einmalig der Schadenswert, im waffenlosen Kampf um 1 Punkt.

Diese Fähigkeit kann der Kel-Ta auch mit dem Nyrog einsetzen. Dabei macht er keinen Kampfsprung, sondern setzt eine besondere Wirbeltechnik ein. Für den Einsatz dieser Fertigkeit, muss der Charakter einem Erfolgswurf „Kel" vor seinem Angriff gelingen. Misslingt der Erfolgswurf, so hat sich der Kel-Ta zum Gegner bewegt, doch sein Angriff misslingt.

Stufe	Effekt
1	Schadenswert +1
2	Schadenswert +2
3	Schadenswert +3
4	Schadenswert +4
5	Schadenswert +5
6	Schadenswert +6
7	Schadenswert +7
8	Schadenswert +8
9	Schadenswert +9
10	Schadenswert +10
Jede weitere Stufe	Schadenswert +1

Beben der Berge

(3 Stufen, EP 30)

Durch eine spezielle Wurftechnik, muss der Kel-Ta nur einen Erfolgswurf würfeln, wenn er versucht seinen Gegner zu Fall zu bringen.

Stufe	Effekt
1	Um einen Gegner zu Fall zu bringen, ist nur ein Erfolgswert nötig.
2	Wenn der Gegner fällt, darf der Kel-Ta sofort einmal Waffenlos angreifen.
3	Wenn der Gegner fällt erhält er einen Schaden von 5 und der Kel-Ta darf sofort einmal Waffenlos angreifen.

Beine der Raubkatze

(∞ Stufen, EP 10)

Mit einer Verlagerung seiner magischen Energie auf seine Laufmuskeln, kann der Ros-Kel-Ta bei einem gelungenen Erfolgswurf „Kel" sofort seine Bewegungsweite verdoppeln. Die Effektdauer liegt dabei bei einer Runde.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Effektdauer 2 Runde
3	Effektdauer 1 Minute
4	Effektdauer 2 Minuten
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Effektdauer 10 Minuten
7	Effektdauer 30 Minuten
8	Effektdauer 1 Stunde
9	Effektdauer 2 Stunden
10	Effektdauer 5 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde

Brennende Sonne

(∞ Stufen, EP 10)

In einer halben Handlung, hält der Charakter eine Troka-Kugel in der Faust und konzertiert sich. Bei einen geglücktem Erfolgswert für „Kel", fängt die Troka-Kugel an von innen heraus zu leuchten. Nun kann der Kämpfer mit seiner nächsten Handlung die Kugel auf sein Opfer schleudern. Der besondere Effekt der Kugel ist, dass sie explodiert wenn sie auf etwas trifft. So nimmt ein mögliches Opfer neben dem normalen Schaden noch einen Explosionsschaden hin. Die Explosion besitzt einen Radius von 2 Metern und insgesamt einen SW:1. Ein Rettungswurf ist nicht möglich. Misslingt der Erfolgswurf für Kel, so funktioniert die Brennende Sonne auch nicht auf die Troka-Kugel.

Stufe	Effekt
1	Explosionsschaden: SW 1
2	Explosionsschaden: SW 2
3	Explosionsradius 3 Meter
4	Explosionsschaden: SW 3
5	Explosionsradius 4 Meter
6	Explosionsschaden: SW 4

7	Explosionsradius 5 Meter
8	Explosionsschaden: SW 5
9	Explosionsradius 6 Meter
10	Explosionsschaden: SW 6
Jede weitere Stufe	Explosionsschaden: SW +1, Explosionsradius +1 Meter

Brüllen der Raubkatze

(∞ Stufen, EP 20)

Das Brüllen der Raubkatze kostet eine volle Handlung. Der Charakter greift normal waffenlos sein Opfer an. Verliert das Opfer dabei Lebenspunkte, so entzieht der Charakter die dabei frei werdende Energie und wandelt sie in eine magische Schwingung innerhalb von 2 Meter Umkreis vom Charakter aus.

Für den Einsatz dieser Fähigkeit muss dem Charakter vor seinem Angriff ein Erfolgswurf für „Kel" gelingen. Trifft er sein Opfer, wandelt der Kel-Ta die verlorene Lebenspunkte des Opfers, in die Schwingung um. Jedes Wesen im Radius von 2 Metern um den Kel-Ta herum, verliert nun soviel Lebenspunkte wie das Opfer des Charakters zuvor. Nur Lebewesen sind von diesem Schaden betroffen und eine Panzerung schützt nicht. Dafür darf jeder im Wirkungsbereich einen Rettungswurf gegen den Kel-Wurf des Charakters würfeln. Der Kel-Ta der diese Fähigkeit einsetzt ist immun gegen die eigene Schwingung.

Der Kel-Ta kann diese Fähigkeit nur waffenlos oder mit seinem Nyrog einsetzen.

Stufe	Effekt
1	Radius 2 Meter
2	+1 Lebenspunkt Schaden
3	Radius 5 Meter
4	+2 Lebenspunkte Schaden
5	Radius 10 Meter
6	+3 Lebenspunkte Schaden
7	Radius 20 Meter
8	+4 Lebenspunkte Schaden
9	Radius 50 Meter
10	+5 Lebenspunkte Schaden
Jede weitere Stufe	Radius +10 Meter

>>>Ron, Elro-Sa und Likron warten in einer Einkaufstraße auf ihren Informant, als der Landoraner von einen einzelnen Maderianer waffenlos angegriffen wird. Zuerst muss Likron über diesen sinnlosen Angriff schmunzeln, aber ihm vergeht schnell das lachen. Der Angreifer ist ein Ros-Kel-Ta der die Fähigkeit "Brüllen der Raubkatze" auf Stufe 6 einsetzt. Er würfelt seinen Erfolgswurf für „Kel" und erzielt eine 18 und greift dann Likron an. Durch Magie und besondere Fertigkeiten besitzt er einen Schaden von 1w6+5 im waffenlosen Kampf. Likron hat nur eine Panzerung von 4 und der endgültige Schaden beträgt 9 (eine 4 gewürfelt). Likron verliert somit 5 Lebenspunkte. 8 Lebenspunkte (5+3=8) verlieren ebenfalls alle Wesen in 10 Meter Radius, darunter Ron, Elro-Sa, eine alte Oma und ein akuanisches Ehepaar, die um den Kel-Ta herum stehen. Likron wird jetzt böse. <<<

Goldene Mauer

(∞ Stufen, EP 10)

Durch körperliche Kampfübungen erlangt der Kel-Ta zu speziellen Ausweichtechniken. Einmal pro Runde kann der Charakter einen Angriff dem er nicht ausweichen konnte (weil sein Ausweichen-Wurf misslang) mit der Goldenen Mauer zu retten. Dafür würfelt der Charakter mit seinem Erfolgswert für Goldene Mauer gegen den Angriff. Gelingt dieser Wurf, so erleidet er keinen Schaden.

Stufe	Effekt
1	Erfolgswert +1
2	Erfolgswert +2
3	Erfolgswert +3
4	Erfolgswert +4
5	Erfolgswert +5
6	Erfolgswert +6
7	Erfolgswert +7
8	Erfolgswert +8
9	Erfolgswert +9
10	Erfolgswert +10
Jede weitere Stufe	Erfolgswert +1

Goldener Boden

(∞ Stufen, EP 10)

Mit einem erfolgreichen Wurf für „Kel" und nach einer halben Handlung, kann der Ros-Kel-Ta für eine Runde am Boden, Decke und Wände haften. Er kann sich auch bewegen, wobei er laufen oder sich schneller bewegen darf.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Effektdauer 2 Runden
3	Effektdauer 1 Minute
4	Effektdauer 2 Minuten
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Effektdauer 10 Minuten
7	Effektdauer 30 Minuten
8	Effektdauer 1 Stunde
9	Effektdauer 2 Stunden

10	Effektdauer 5 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde

Goldenes Blut

(∞ Stufen, EP 10)

Beim erfolgreichen Einsatz dieser Fähigkeit was eine halbe Handlung dauert, sickert durch die Haut des Kel-Kämpfers, körpereigenes Blut. Das Blut verfärbt sich golden, nachdem es den gesamten Körper bedeckt. Das Blut schützt ihn dann eine volle Runde lang vor Magie, so dass er um einen Punkt besseren Magie-Rettungswurf besitzt.

Damit diese Fähigkeit gelingt, muss dem Kel-Ta ein Erfolgswurf für „Kel" gelingen.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Effektdauer 2 Runden
3	Effektdauer 1 Minute, Magie-Rettungswurf +2
4	Effektdauer 2 Minuten
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Effektdauer 10 Minuten, Magie-Rettungswurf +3
7	Effektdauer 30 Minuten
8	Effektdauer 1 Stunde
9	Effektdauer 2 Stunden, Magie-Rettungswurf +4
10	Effektdauer 5 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde

Hammerschlag

(∞ Stufen, EP 10)

Der Ros-Kel-Ta besitzt eine eigene magische Schlagtechnik, die beim Einsatz von waffenlosen Kampf oder dem Nyrog benutzt wird. Dadurch besitzt er eine Erhöhung des Schadenswertes um 1 Punkt.

Stufe	Effekt
1	Schadenswert +1
2	Schadenswert +2
3	Schadenswert +3
4	Schadenswert +4
5	Schadenswert +5
6	Schadenswert +6
7	Schadenswert +7
8	Schadenswert +8
9	Schadenswert +9
10	Schadenswert +10
Jede weitere Stufe	Schadenswert +1

Haut der Berge

(5 Stufen, EP 100)

Durch diese Fähigkeit, verfestigt sich die Haut des Ros-Kel-Ta. Seine Haut verfestigt sich zu einer Panzerung mit einem Wert von eins.

Stufe	Effekt
1	Panzerung +1
2	Panzerung +2
3	Panzerung +3
4	Panzerung +4 (das tragen einer normalen Panzerung ist nicht mehr möglich)
5	Panzerung +5 (das tragen einer normalen Panzerung ist nicht mehr möglich)

Heiße Quellen des Berges

(∞ Stufen, EP 10)

Durch innere Konzentration und Umleitung magischer Energie, heilt der Kel-Ta innerhalb mit einer halben Handlung, verlorene Lebenspunkte zurück. Nach einem erfolgreichen Wurf für „Kel" erhält er einen Lebenspunkt zurück.

Stufe	Effekt
1	Geheilter Lebenspunkt: 1
2	Geheilter Lebenspunkte: 2
3	Geheilter Lebenspunkte: 3
4	Geheilter Lebenspunkte: 4
5	Geheilter Lebenspunkte: 5
6	Geheilter Lebenspunkte: 6
7	Geheilter Lebenspunkte: 7
8	Geheilter Lebenspunkte: 8
9	Geheilter Lebenspunkte: 9
10	Geheilter Lebenspunkte: 10
Jede weitere Stufe	Geheilter Lebenspunkt: +1

Kalter Bergfluß

(∞ Stufen, EP 10)

Der Kel-Kämpfer kann sein Opfer mit einem normalen waffenlosen Angriff für eine Runde Schocken. Dafür muss vor dem Angriff ein Erfolgswurf für „Kel" gelingen. Nach einem erfolgreichen Angriff des Kel-Ta kommt es nicht zu einer Schadensermittlung. Das Opfer muss ein Erfolgswurf "Konstitution" gelingen. Misslingt der Wurf des Opfers, so ist es geschockt und erhält eine für die Anwendung von Fertigkeiten eine negative Wertmodifikation von -1. Der Schock hält eine Runde.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Negative WM für das Opfer: -2
3	Effektdauer 2 Runden
4	Negative WM für das Opfer: -3
5	Effektdauer 1 Minute
6	Negative WM für das Opfer: -4
7	Effektdauer 2 Minuten
8	Negative WM für das Opfer: -5
9	Effektdauer 5 Minuten
10	Das Opfer wird ohnmächtig
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Minute

Körperritual

(∞ Stufen, EP 30)

Mit dem Körperritual erhöht sich die Widerstandskraft gegen körperliche Schäden. Dadurch erhöhen sich dauerhaft die Lebenspunkte des Charakters um 1 Punkt.

Stufe	Effekt
1	Lebenspunkte +1
2	Lebenspunkte +2
3	Lebenspunkte +3
4	Lebenspunkte +4
5	Lebenspunkte +5
6	Lebenspunkte +6
7	Lebenspunkte +7
8	Lebenspunkte +8
9	Lebenspunkte +9
10	Lebenspunkte +10
Jede weitere Stufe	Lebenspunkte +1

Krallen der Raubkatze

(∞ Stufen, EP 10)

In einer halben Handlung verändert der Charakter magisch seine Hände. Dem Kel-Ta wachsen für eine Runde lang fingerlange Krallen, wenn ihm ein Erfolgswurf für „Kel" gelingt. Die Krallen können waffenlos eingesetzt werden, so dass der Schaden sich dabei um 3 Punkte erhöht. Diese Fähigkeit kann nicht mit „Beben der Berge" zusammen eingesetzt werden.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Schadenswert +4
3	Effektdauer 2 Runde
4	Schadenswert +5
5	Effektdauer 1 Minute
6	Schadenswert +6
7	Effektdauer 2 Minuten
8	Schadenswert +7
9	Effektdauer 5 Minuten
10	Schadenswert +8
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Minute

Schneller Körper

(∞ Stufen, EP 10)

Der Kel-Kämpfer ist besonders gewannt und schnell. Seine "Initiative" steigt dauerhaft um einen Punkt und er kann, wenn er sich mit einer Handlung „Gehen" gleichzeitig vom Boden aufstehen wenn er lag.

Stufe	Effekt
1	Initiative +1
2	Initiative +2
3	Initiative +3
4	Initiative +4
5	Initiative +5, Reflexe +1
6	Initiative +6
7	Initiative +7
8	Initiative +8
9	Initiative +9
10	Initiative +10, Reflexe +2
Jede weitere Stufe	Initiative +1

Schützende Hand

(∞ Stufen, EP 10)

Der Kel-Kämpfer macht sich mit der "Schützenden Hand" gegen Drogen, Gifte und Krankheiten resistenter. Mittels seinen magischen Ritual, einer halben Handlung und einem geglückten Erfolgswurf für „Kel", wird der Effekt von jeder Drogen, Gift und Krankheiten halbiert. Die Wirkung der Schützenden Hand hält eine Runde.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Effektdauer 2 Runden
3	Effektdauer 1 Minute
4	Effektdauer 2 Minuten
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Effektdauer 10 Minuten
7	Effektdauer 30 Minuten
8	Effektdauer 1 Stunde
9	Effektdauer 2 Stunden
10	Effektdauer 5 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde

Sprung der Raubkatze

(∞ Stufen, EP 10)

Durch eine Umleitung von körpereigener magischer Energie in Sprungmuskeln des Kel-Ta, kann er dauerhaft höher und weiter springen. Damit er weiter springen kann, muss ihm im Sprung ein Erfolgswurf für „Kel" gelingen. Misslingt der Wurf, springt zwar der Kel-Ta, aber nur nicht so weit.

Stufe	Effekt
1	Sprungreichweite +1 Meter
2	Sprungreichweite +2 Meter
3	Sprungreichweite +3 Meter
4	Sprungreichweite +5 Meter
5	Sprungreichweite +8 Meter
6	Sprungreichweite +10 Meter
7	Sprungreichweite +15 Meter
8	Sprungreichweite +20 Meter
9	Sprungreichweite +30 Meter
10	Sprungreichweite +50 Meter
Jede weitere Stufe	Sprungreichweite +10 Meter

Steinschlag am Berghang

(∞ Stufen, EP 10)

Durch einen schnellen, unvorhergesehenen Angriff was eine volle Handlung dauert, macht der Kel-Ta es seinem Opfer unmöglich seinem Angriff auszuweichen. Zusätzlich wird für die Schadensermittlung die Panzerung des Opfers ignoriert. Dazu muss dem Charakter vor seinem Angriff ein Erfolgswurf auf „Steinschlag am Berghang" gelingen, der zu Begin auf Stufe +1 steht.

Diese Fähigkeit kann auch mit dem Nyrog durchgeführt werden.

Stufe	Effekt
1	Erfolgswert +1
2	Erfolgswert +2
3	Erfolgswert +3
4	Erfolgswert +4
5	Erfolgswert +5
6	Erfolgswert +6
7	Erfolgswert +7
8	Erfolgswert +8
9	Erfolgswert +9
10	Erfolgswert +10
Jede weitere Stufe	Erfolgswert +1

Zahn des Feindes

(3 Stufen, EP 30)

Der Ros-Kel-Ta kann ohne Modifikationen, jemanden durch einen gelungenen Nahkampfangriff entwaffnen. Die Waffe landet dabei, innerhalb von 6 Metern Umkreis, auf einem Feld nach Wunsch des Kel-Ta. Der Kel-Ta kann aber auch nach diesen Angriff die Waffe selbst in den Händen halten, sofern er waffenlos angegriffen hat. Das Opfer nimmt auf jeden Fall beim entwaffnen keinen Schaden.

Stufe	Effekt
1	Der Gegner wird mit einem erfolgreichen Angriff entwaffnet.
2	Der Kel-Ta kann zusätzlich den Gegner einmal waffenlos angreifen.
3	Der Kel-Tag kann zusätzlich mit einen zusätzlichen waffenlosen Angriff versuchen zu boden zu stürzen.

Der Syr-Kel-Ta

Der Syr-Kel Stil ist der weichere Stil der beiden. Die Bewegungen des Syr-Kel-Ta sind weich, flüssig und schnell. Dafür aber nicht minderer gefährlich, als ein Ros-Kel-Ta. Dieselben Kriterien treten auch bei den magischen Fertigkeiten und Zaubersprüchen auf.

Die magischen Fähigkeiten des Syr-Kel-Ta

- Augen des Raubvogels
- Bewegung der Seeschlage
- Blatt im Wind
- Fisch im Wasser
- Flammenstern
- Gift der Schlange
- Gras im Sturm
- Gras im Wind
- Körperritual
- Krallen des Feindes
- Raubvogel auf der Jagd
- Schlange im Gras
- Schneller Körper
- Schneller Wind
- Schuppen der Schlange
- Schützende Hand
- Stoß der Schlange
- Sturmböe im Tal
- Wandeln im Wind
- Weg des Schutzes
- Wirbel des Windes

Augen des Raubvogels

(∞ Stufen, EP 10)

Dem Syr-Kel-Ta ist es möglich, Dinge schon auf großer Entfernung zu entdecken und zu identifizieren. Mit einer Konzentration, einer halben Handlung und einem erfolgreichen Wurf für „Kel", entfällt für eine Runde jegliche Modifikation für extreme Reichweiten.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Effektdauer 2 Runden
3	Effektdauer 1 Minute
4	Effektdauer 2 Minuten
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Effektdauer 10 Minuten
7	Effektdauer 30 Minuten
8	Effektdauer 1 Stunde
9	Effektdauer 2 Stunden
10	Effektdauer 5 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde

Bewegung der Seeschlage

(∞ Stufen, EP 10)

Mittels körpereigener Magie und durch eine weichen und rhythmischen Fußbewegungen, ist es dem Kel-Ta möglich eine Runde lang über Wasser zu gehen. Damit die Fähigkeit gelingt muss sich der Charakter eine halbe Handlung lang konzentrieren und es muss ihm ein Erfolgswurf für „Kel" gelingen.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Effektdauer 2 Runden
3	Effektdauer 1 Minute
4	Effektdauer 2 Minuten
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Effektdauer 10 Minuten
7	Effektdauer 30 Minuten
8	Effektdauer 1 Stunde
9	Effektdauer 2 Stunden
10	Effektdauer 5 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde

Blatt im Wind

(∞ Stufen, EP 10)

Der Syr-Kel-Ta erlernt sich auf magischer weise fortzubewegen, ohne dabei Spuren zu hinterlassen. Außerdem erhält er bei der Anwendung der Fertigkeit „Schleichen" eine WM:+1.

Damit die Fähigkeit gelingt muss sich der Charakter eine halbe Handlung lang konzentrieren und es muss ihm ein Erfolgswurf für „Kel" gelingen.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minuten, WM für Schleichen: +2
3	Effektdauer 5 Minuten
4	Effektdauer 10 Minuten, WM für Schleichen: +3
5	Effektdauer 30 Minuten
6	Effektdauer 1 Stunde, WM für Schleichen: +4
7	Effektdauer 2 Stunden
8	Effektdauer 5 Stunden, WM für Schleichen: +5
9	Effektdauer 10 Stunden
10	Effektdauer 15 Stunden, WM für Schleichen: +6
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde, WM für Schleichen: +1

Fisch im Wasser

(∞ Stufen, EP 10)

Durch magische Training, besitzt der Kel-Kämpfer eine WM:+1, beim "Schwimmen" und er kann eine Minute länger das Wasser anhalten als sonst.

Damit die Fähigkeit gelingt muss sich der Charakter eine halbe Handlung lang konzentrieren und es muss ihm ein Erfolgswurf für „Kel" gelingen.

Stufe	Effekt
1	Luftanhalten +1 Minute
2	WM für „Schwimmen": +2
3	Luftanhalten +2 Minuten
4	WM für „Schwimmen": +3

5	Luftanhalten +5 Minuten
6	WM für „Schwimmen": +4
7	Luftanhalten +10 Minuten
8	WM für „Schwimmen": +5
9	Luftanhalten +20 Minuten
10	WM für „Schwimmen": +6
Jede weitere Stufe	Luftanhalten +10 Minuten, WM für „Schwimmen": +1

Flammenstern

(∞ Stufen, EP 10)

Mit einer halben Handlung, nimmt der Kel-Ta einen Kusum-Stern in eine Hand und leitet magische Energie in den Stern. Mit einem erfolgreichen Erfolgswurf für „Kel" fängt der Stern an in der Handfläche zu schweben und sich um seine eigene Achse zu rotieren. Sofort fängt der Stern Feuer und der Kel-Ta kann mit seiner nächsten Handlung den Stern auf ein Opfer schmeißen. Der Schadenswert des Sternes erhöht sich um 1 Punkt.

Stufe	Effekt
1	Schadenswert +1
2	Schadenswert +2
3	Schadenswert +3
4	Schadenswert +4
5	Schadenswert +5
6	Schadenswert +6
7	Schadenswert +7
8	Schadenswert +8
9	Schadenswert +9
10	Schadenswert +10
Jede weitere Stufe	Schadenswert +1

Gift der Schlange

(∞ Stufen, EP 10)

Mit einer vollen Handlung, kann der Kel-Ta versuchen sein Opfer zu betäuben. Dazu muss ihm vor dem waffenlosen Angriff ein Erfolgswurf für „Kel" gelingen. Das Opfer erhält durch den Angriff keinen Schaden und muss nun ein Erfolgswurf "Konstitution" gelingen. Misslingt der Wurf des Opfers, so ist es für eine Runde betäubt und fällt ohnmächtig zu Boden.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Effektdauer 2 Runden
3	Effektdauer 1 Minute
4	Effektdauer 2 Minuten
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Effektdauer 10 Minuten
7	Effektdauer 30 Minuten
8	Effektdauer 1 Stunde
9	Effektdauer 2 Stunden
10	Effektdauer 5 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde

Gras im Sturm

(3 Stufen, EP 30)

Durch eine spezielle Wurftechnik, muss der Kel-Ta nur einen Erfolgswurf würfeln, wenn er versucht seinen Gegner zu Fall zu bringen.

Stufe	Effekt
1	Um einen Gegner zu Fall zu bringen, ist nur ein Erfolgswert nötig.
2	Wenn der Gegner fällt, darf der Kel-Ta sofort einmal Waffenlos angreifen.
3	Wenn der Gegner fällt erhält er einen Schaden von 5 und der Kel-Ta darf sofort einmal Waffenlos angreifen.

Gras im Wind

(∞ Stufen, EP 10)

Durch körperliche Kampfübungen erlangt der Kel-Ta zu speziellen Ausweichtechniken. Einmal pro Runde kann der Charakter einen Angriff dem er nicht ausweichen konnte (weil sein Ausweichen-Wurf misslang) mit Gras im Wind zu retten. Dafür würfelt der Charakter mit seinem Erfolgswert für Gras im Wind gegen den Angriff. Gelingt dieser Wurf, so erleidet er keinen Schaden.

Stufe	Effekt
1	Erfolgswert +1
2	Erfolgswert +2
3	Erfolgswert +3
4	Erfolgswert +4
5	Erfolgswert +5
6	Erfolgswert +6
7	Erfolgswert +7
8	Erfolgswert +8
9	Erfolgswert +9
10	Erfolgswert +10
Jede weitere Stufe	Erfolgswert +1

Körperritual

(∞ Stufen, EP 30)

Mit dem Körperritual erhöht sich die Widerstandskraft gegen körperliche Schäden. Dadurch erhöhen sich dauerhaft die Lebenspunkte des Charakters um 1 Punkt.

Stufe	Effekt
1	Lebenspunkte +1
2	Lebenspunkte +2
3	Lebenspunkte +3
4	Lebenspunkte +4
5	Lebenspunkte +5
6	Lebenspunkte +6
7	Lebenspunkte +7
8	Lebenspunkte +8
9	Lebenspunkte +9
10	Lebenspunkte +10
Jede weitere Stufe	Lebenspunkte +1

Krallen des Feindes

(3 Stufen, EP 30)

Der Syr-Kel-Ta kann ohne Modifikationen, jemanden durch einen gelungenen Nahkampfangriff entwaffnen. Die Waffe landet dabei, innerhalb von 6 Metern Umkreis, auf einem Feld nach Wunsch des Kel-Ta. Der Kel-Ta kann aber auch nach diesen Angriff die Waffe selbst in den Händen halten. Das Opfer nimmt auf jeden Fall beim entwaffnen keinen Schaden.

Stufe	Effekt
1	Der Gegner wird mit einem erfolgreichen Angriff entwaffnet.
2	Der Kel-Ta kann zusätzlich den Gegner einmal waffenlos angreifen.
3	Der Kel-Tag kann zusätzlich mit einen zusätzlichen waffenlosen Angriff versuchen zu boden zu stürzen.

Raubvogel auf der Jagd

(∞ Stufen, EP 10)

In der ersten Runde eines Kampfes, kann der Syr-Kel-Ta einen Überraschenden Angriff durchführen. Gelingt ein Erfolgswurf für „Kel", so kann er sofort eine halbe Handlung durchführen. Dabei ist es egal, welchen Initiativewert er gerade besitzt. Nach der Handlung des Charakters, startet die Kampfrunde normal nach den Regeln.

Auf den Angriff erhält der Charakter eine WM:+1 auf den Angriff und den Schaden. Der Kel-Ta kann anstatt waffenlos anzugreifen auch sein Florita benutzen.

Stufe	Effekt
1	Schadenswert +1
2	WM für den Angriff: +2
3	Schadenswert +2
4	WM für den Angriff: +3
5	Schadenswert +3
6	WM für den Angriff: +4
7	Schadenswert +4
8	WM für den Angriff: +5
9	Schadenswert +5
10	WM für den Angriff: +6
Jede weitere Stufe	Schadenswert +1, WM für den Angriff: +1

Schlange im Gras

(∞ Stufen, EP 10)

Der Körper des Syr-Kel-Ta wird flexibler und schneller. Die „Initiative" steigt dauerhaft um einen Punkt und die „Bewegungsweite" ebenfalls um einen Punkt

Stufe	Effekt
1	Initiative +1
2	Bewegungsweite +2
3	Initiative +3
4	Bewegungsweite +3
5	Initiative +4
6	Bewegungsweite +4
7	Initiative +5
8	Bewegungsweite +5
9	Initiative +6
10	Bewegungsweite +6
Jede weitere Stufe	Initiative +1, Bewegungsweite +1

Schneller Körper

(∞ Stufen, EP 10)

Der Kel-Kämpfer ist besonders gewannt und schnell. Seine "Initiative" steigt dauerhaft um einen Punkt und er kann, wenn er sich mit einer Handlung „Gehen" gleichzeitig vom Boden aufstehen wenn er lag.

Stufe	Effekt
1	Initiative +1
2	Initiative +2
3	Initiative +3
4	Initiative +4
5	Initiative +5, Reflexe +1
6	Initiative +6
7	Initiative +7
8	Initiative +8
9	Initiative +9
10	Initiative +10, Reflexe +2
Jede weitere Stufe	Initiative +1

Schneller Wind

(∞ Stufen, EP 20)

Mit dieser Magie beschleunigt der Kel-Kämpfer seine Körpergeschwindigkeit. Vor dem Start einer Kampfrunde, muss dem Charakter ein Wurf für „Schneller Wind" gelingen, dessen Erfolgswurf bei Begin bei Stufe 1 liegt. Gelingt der Wurf, verdoppelt der Charakter seine Initiative für diese Kampfrunde. Der Charakter ist dann zweimal an der Reihe. Einmal bei seinem verdoppelten Initiativewert und einmal bei seinem normalen Initiativewert.

Diese Fähigkeit kann der Kel-Ta nur einmal alle 10 Minuten einsetzen.

Stufe	Effekt
1	Erfolgswert +1
2	Erfolgswert +2
3	Erfolgswert +3
4	Erfolgswert +4
5	Erfolgswert +5
6	Erfolgswert +6
7	Erfolgswert +7
8	Erfolgswert +8
9	Erfolgswert +9
10	Erfolgswert +10
Jede weitere Stufe	Erfolgswert +1

Schuppen der Schlange

(5 Stufen, EP 100)

Durch diese Fähigkeit, verfestigt sich die Haut des Syr-Kel-Ta. Seine Haut verfestigt sich zu einer Panzerung mit einem Wert von eins.

Stufe	Effekt

1	Panzerung +1
2	Panzerung +2
3	Panzerung +3
4	Panzerung +4 (das tragen einer normalen Panzerung ist nicht mehr möglich)
5	Panzerung +5 (das tragen einer normalen Panzerung ist nicht mehr möglich)

Schützende Hand

(∞ Stufen, EP 10)

Der Kel-Kämpfer macht sich mit der "Schützenden Hand" gegen Drogen, Gifte und Krankheiten resistenter. Mittels seinen magischen Ritual, einer halben Handlung und einem geglückten Erfolgswurf für „Kel", wird der Effekt von jeder Drogen, Gift und Krankheiten halbiert. Die Wirkung der Schützenden Hand hält eine Runde.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Effektdauer 2 Runden
3	Effektdauer 1 Minute
4	Effektdauer 2 Minuten
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Effektdauer 10 Minuten
7	Effektdauer 30 Minuten
8	Effektdauer 1 Stunde
9	Effektdauer 2 Stunden
10	Effektdauer 5 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde

Stoß der Schlange

(∞ Stufen, EP 10)

Der Syr-Kel-Ta besitzt eine eigene magische Schlagtechnik, die beim Einsatz von waffenlosen Kampf oder dem Florita benutzt wird. Dadurch erhöht sich der dauerhaft Schadenswert um einen Punkt.

Stufe	Effekt
1	Schadenswert +1
2	Schadenswert +2
3	Schadenswert +3
4	Schadenswert +4
5	Schadenswert +5
6	Schadenswert +6
7	Schadenswert +7
8	Schadenswert +8
9	Schadenswert +9
10	Schadenswert +10
Jede weitere Stufe	Schadenswert +1

Sturmböe im Tal

(∞ Stufen, EP 10)

Durch einen schnellen, unvorhergesehenen Angriff was eine volle Handlung dauert, macht der Kel-Ta es seinem Opfer unmöglich seinem Angriff auszuweichen. Zusätzlich wird für die Schadensermittlung die Panzerung des Opfers ignoriert. Dazu muss dem Charakter vor seinem Angriff ein Erfolgswurf auf „Sturmböe im Tal" gelingen, der zu Begin auf Stufe +1 steht.

Diese Fähigkeit kann auch mit dem Florita durchgeführt werden.

Stufe	Effekt
1	Erfolgswert +1
2	Erfolgswert +2
3	Erfolgswert +3
4	Erfolgswert +4
5	Erfolgswert +5
6	Erfolgswert +6
7	Erfolgswert +7
8	Erfolgswert +8
9	Erfolgswert +9
10	Erfolgswert +10
Jede weitere Stufe	Erfolgswert +1

Wandeln im Wind

(∞ Stufen, EP 20)

Mit dem "Wandeln im Wind", erfasst ein Wind den Syr-Kel-Ta und er hebt vom Boden ab. Ihn umgibt ein ständiges Toben des Windes und es ist ihm nun möglich, sich fliegend fortzubewegen. Der Kel-Ta kann sich mit der Handlung „Gehen" in der Luft fortbewegen. Die Effektdauer liegt bei einer Runde.

Damit die Fähigkeit gelingt muss sich der Charakter eine halbe Handlung lang konzentrieren und es muss ihm ein Erfolgswurf für „Kel" gelingen.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Effektdauer 2 Runden
3	Effektdauer 1 Minute
4	Effektdauer 2 Minuten
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Effektdauer 10 Minuten
7	Effektdauer 30 Minuten
8	Effektdauer 1 Stunde
9	Effektdauer 2 Stunden
10	Effektdauer 5 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde

Weg des Schutzes

(∞ Stufen, EP 20)

Der Kel-Ta besitzt die Fertigkeit mit einer halben Handlung sich selbst in eine zufällige Richtung zu teleportieren. Die Entfernung beträgt 10 m und die Richtung wird zufällig ausgewürfelt. Befindet sich an dieser Stelle ein Hindernis (Wand, Gestein oder andere Objekte), so verkürzt sich die Reichweite, der Teleportation. Damit der Weg des Schutzes gelingt, muss dem Charakter ein Erfolgswurf für „Kel" gelingen.

Stufe	Effekt
1	Teleportationsreichweite: 10 Meter

2	Teleportationsreichweite: 20 Meter
3	Teleportationsreichweite: 50 Meter
4	Teleportationsreichweite: 100 Meter
5	Teleportationsreichweite: 200 Meter, Der Kel-Ta kann die Richtung bestimmen.
6	Teleportationsreichweite: 500 Meter
7	Teleportationsreichweite: 1 Kilometer
8	Teleportationsreichweite: 2 Kilometer
9	Teleportationsreichweite: 5 Kilometer, Der Kel-Ta kann den genauen Ort bestimmen. Der Kel-Ta mus jedoch an dem Ort schon einmal gewesen sein.
10	Teleportationsreichweite: 10 Kilometer
Jede weitere Stufe	Teleportationsreichweite: +1 Kilometer

Wirbel des Windes

(∞ Stufen, EP 10)

Der Syr-Kel-Ta springt in die Luft und verteilt mehrere Nahkampfangriffe auf mehrere Gegner in seiner Umgebung. Mit einer vollen Handlung verteilt der Kel-Ta mehrere Angriffe auf zwei unterschiedliche Gegner die maximal 5 Meter von ihm entfernt stehen dürfen. Vor seiner Angriffswelle muss ihm jedoch ein Erfolgswurf für „Kel" gelingen.

Die Angriffe müssen Waffenlos oder mit dem Florita geschehen. Die Reihenfolge der Angriffe ist dabei egal und er kann sich aussuchen an welchen Gegner er am Ende seiner Handlung steht.

Stufe	Effekt
1	2 weitere Gegner
2	3 weitere Gegner
3	4 weitere Gegner
4	5 weitere Gegner
5	6 weitere Gegner
6	7 weitere Gegner
7	8 weitere Gegner
8	9 weitere Gegner
9	10 weitere Gegner
10	11 weitere Gegner
Jede weitere Stufe	+1 weitere Gegner

Der Rydos-Mönch

Der Orden der Rydos-Mönche ist einer der ältesten bekannten Kriegerkasten der Allianz. Der Orden entstand vor ca. 2200 Jahren durch die Telmaren. Der Orden soll die damals verfeindeten Reiche der Telmaren befriedet und vereint haben. Durch die Kolonialisierung der Tuknearnern, kam es zu heftigen Widerstand durch die Rydos-Mönche. Sie erkannten die Absichten der Kolonialmacht und bekämpften sie. Damals besaßen sie aber zu wenig Macht und die erforderliche Technologie, um gegen die große Rasse der Tuknearnern etwas ausrichten zu können. Somit gingen die meisten Rydos-Mönch in den Untergrund und Sabotierten das Regime, wo es nur ging. Nach vielen Jahren, schafften es die Telmaren, durch die Führung der Rydos-Mönche, einen allumfassenden Bürgerkrieg, im Reich der Tuknearnern anzuzetteln. Nach Untergang des Tuknearnischen Reiches und dem Handel mit anderen Spezies, verbreitete sich langsam der Orden, auch auf andere Planeten. Heute sind nur noch 40% der Rydos-Mönche, Telmaren. Der Rest der Ordensanhänger, stellen andere Spezies.

Der Orden der Rydos-Mönch ist eine Glaubensgemeinschaft von religiösen Fanatikern. Die Glaubenslehre des Muhalla dev Rydos, dem Gründer des Glaubens vor fast zweitausend Jahren, wird streng befolgt. Die Rydos-Anhänger glauben an Gerechtigkeit, Ehre und auch die Strafe. Die Mönche, glauben und verteidigen die Rechte eines jeden intelligenten Lebewesens in der Galaxie. Die Rydos-Mönche haben sich zur Aufgabe gemacht, die Ungerechtigkeit und jegliche Kriminalität zu bekämpfen. In diesen Punkt handeln sie sehr fanatisch und unerbittlich. Es gibt einen Kodex, das Batus, das die Rydos-Mönche auswendig können und in dem, die Aufgaben, Gebote und Verbote eines jeden Rydos-Mönchs stehen. Das geschriebene Wort des Muhalla dev Rydos besitzt für die Rydos-Mönche einen höheren Stellenwert, als die Gesetze der Allianz. Somit stehen die Rydos-Mönche, aus ihrer Sicht theoretisch, über jedem Gesetz. Es gibt und gab schon immer, Streitigkeiten mit den Ordensführern der Rydos und den Regierungen der Allianz zu diesem Thema. Es wurde aber noch nie, ein Rydos-Mönch, von einer Regierung verurteilt oder bestraft. Die Rydos-Mönch wissen natürlich, das sie nicht die Macht besitzen, um die Gesetze der Staaten der Allianz, zu verändern. Somit passen sie sich den jeweiligen Gesetzen an und handeln dann meist auch nach diesen.

Fast allen Regierungen sind die Rydos-Mönche ein Dorn im Auge. Sie werden oft nur toleriert und auch selten richtig unterstützt. Von der Bevölkerung der Allianz, und dabei ist es egal welche Spezies oder soziale Schicht, werden die Rydos-Mönch respektiert und geachtet. Sie sind sehr beliebt und man setzt hohes Vertrauen in sie.

Jeder Rydos-Mönch muss nach seinem Kodex, dem Batus, leben und handeln. Es besitzt die grobe Form eins Gesetzbuches und spricht für Gerechtigkeit für Alle, Bewahrung der Würde der Wesen, für das Recht wahren und für das Achten von Vertrauen. Sklaverei ist übrigens, in den Augen der Rydos-Mönche, verboten. Sie müssen sich aber der Gesetzte der Allgemeinheit in diesen Fall beugen und über diese Ungerechtigkeit hinwegsehen. Auf Holigat, dem Heimatplaneten der Telmaren und Hauptsitz des Ordens der Rydos-Mönch ist Sklaverei, deren Einfuhr oder deren Handel mit dem Tode verboten.

Ein Rydos-Mönche nimmt sich meist die Aufgabe, größere Ungerechtigkeiten zu verfolgen. Er kann sich nicht immer um jede Illegalität kümmern, die es gibt. Jedoch schreitet er sofort ein, wenn etwas unrechtes in seiner Umgebung geschieht. Dabei gilt, das größte Unrecht, muss vor dem kleineren Unrecht bereinigt werden. Die Art, wie ein Rydos-Mönch vorgeht, ist meist sehr umstritten. Sie vergelten, meist in gleichen Maß wie das Unrecht entstanden ist. Ein Mörder wird getötet, ein Dieb körperlich gezüchtigt und ein Politiker, der für die Verschmutzung von einen Planeten zuständig ist, meist auch erschlagen. Es ist immer wichtig, die wahren Ungerechten zu finden. Es reicht nicht die Handlanger zu bestrafen. Die Hintermänner, die sich nicht die Hände beschmutzen, gilt es auszurotten. Das Batus umschreibt nur in groben Zügen, die Aufgaben, Gebote und Verbote des Rydos-Mönchs. Die Auslegung liegt bei jedem Rydos-Mönch selbst. So kann es vorkommen, dass ein Rydos-Mönch, über kleine Vergehen hinwegsieht oder manchmal selbst vergeht, um ein größeres Ziel an zu steuern.

Der Orden der Rydos-Mönche besitzt eine einfache Struktur. An der Obersten Stelle des Ordens, steht der Sonnenritter. Unter ihm stehen die fünfzehn Flammenritter. Sie besitzen verschiedenste Aufgabengebiete des Ordens. Einer für die Spionage, einer für die Kampfausbildung, einer für das Rechtsstudium und so weiter. Unter den Flammenritter stehen nur noch die "normalen" Rydos-Mönche. Sie sind in keine Struktur oder weitere Hierarchie gebunden. Sie handeln absolut selbständig und sind auch meist einzeln anzutreffen. Für die Ausbildung, wird meist einem Rydos-Mönch, ein junger unerfahrener Rydos-Mönch, für ein oder zwei Jahre, zu geordnet. Wenn es nötig ist, treffen sich kurzfristig auch mehrere Rydos-Mönch zusammen, um dann gemeinsam gegen einen Feind zu kämpfen.

Einmal im Jahr, treffen sich alle Rydos-Mönche auf Holigat, um über alle erlebte Kämpfe und interessante Informationen zu berichten. Außerdem wird jeder Rydos-Mönch mit dem Spruch "Sinnesverschmelzung", geprüft, ob er gegen das Batus verstoßen hat. Leichte Vergehen werden genauer geprüft und mit einer Strafe geahndet. Meistens muss der Rydos-Mönch ein oder zwei Jahr sich dem Studium des Batus widmen. Größere Vergehen werden mit der Eliminierung, des jeweiligen Rydos-Mönchs, bestraft. Findet sich ein Rydos-Mönch nicht mehr zu diesem Treffen ein, so wird nach dem zweiten Fehlen, auf der Hauptversammlung, eine Suchaktion ins Leben gerufen. Dabei handelt es sich meistens um drei bis fünf Rydos-Mönche die den verloren gegangenen Ordensbruder suchen. Sie suchen solange, bis sie den Rydos-Mönch gefunden haben. Tod oder lebendig. Stellt sich heraus, das der Rydos-Mönch im groben Maß, gegen den Kodex verstoßen hat und deswegen nicht auf der Hauptversammlung erschienen ist, wird er offiziell verstoßen und von allen Rydos-Mönchen, bis zum Tode gejagt.

Glaubensanhänger die keine Rydos-Mönche sind, gibt es nicht. Die Kriegerkaste hält keine Messe oder Predigten.

Die normalen Bürger auf Holiat kennen die Kaste und die Worte im Batus jedoch sehr gut, doch die Gemeinschaft des Rydos stellt keine Glaube im herkömmlichen Sinne dar. Die Rydos-Mönche wählen übrigens nur Schüler im jungen Alter aus und vollziehen verschieden Test um sich für einen Schüler zu entscheiden. Es ist eine große Ehre aufgenommen zu werden, aber auch schon die Prüfung zu überstehen, gilt zumindest auf Holiat als Ehrensache für jeden guten Jugendlichen. Die spätere Ausbildung in der Kaste ist jedoch nicht ungefährlich, so das ca. die hälfte bei den Übungen sterben oder verkrüppeln.

Die Zaubersprüche des Rydos-Mönchs

- Ablenkung
- Aruz-Schwert herstellen
- Gedankengriff
- Hass erkennen
- Inkonsistent
- Kotash-Schild herstellen
- Lichtblitz
- Lichtkreis
- Lichtstrahl
- Sinnesverschmelzung
- Sonnenfeuer
- Sonnenhand
- Sonnenwind
- Sphäre des Schutzes
- Vorahnung

Ablenkung

Zd: sofort	Ed: 1 Runde
Rw: 10 m	Wb: 1 Wesen

Durch eine Beeinflussung des Gehirnes, wird das Opfer des Rydos-Mönchs abgelenkt. Wenn der Rettungswurf des Opfers misslingt, schaut es für eine Runde in eine andere Richtung oder ist mit etwas anderen beschäftigt.

Stufe	Effekt
1	Reichweite 10 m
2	Wirkungsbereich 2 Wesen
3	Reichweite 20 m
4	Wirkungsbereich 5 Wesen
5	Reichweite 50 m
6	Wirkungsbereich 10 Wesen
7	Reichweite 100 m
8	Wirkungsbereich 20 Wesen
9	Reichweite 200 m
10	Wirkungsbereich 50 Wesen
Jede weitere Stufe	Reichweite +100 m, Wirkungsbereich +10 Wesen

Aruz-Schwert herstellen

Zd: 100 Tage	Ed: permanent
Rw: -	Wb: spezial

Mit diesem Spruch können erfahrenden Rydos-Mönch Aruz-Schwerter herstellen. Wird das Schwert für eine andere Person hergestellt, muss die Person während der gesamten Herstellung dabei sein. Materialkosten betragen 88 kC. Auf höheren Stufen des Spruches erhält das Schwert sogar einen Angriffsbonus. Dieser Boni wird auf den Erfolgswert des Trägers der Waffe auf addiert.

Will ein Rydos-Mönch diesen Spruch erlernen oder die Stufen steigern, muss er doppelt soviel Erfahrungspunkt ausgeben als normalerweise üblich.

Stufe	Effekt
1	Zauberdauer 100 Tage
2	Zauberdauer 99 Tage
3	Zauberdauer 98 Tage
4	Zauberdauer 97 Tage
5	Zauberdauer 96 Tage, Angriffsboni 1
6	Zauberdauer 95 Tage
7	Zauberdauer 94 Tage
8	Zauberdauer 93 Tage
9	Zauberdauer 92 Tage, Angriffsboni 2
10	Zauberdauer 91 Tage
Jede weitere Stufe	Zauberdauer -1 Tage (Minimum 10 Tage), Angriffsboni +1

Gedankengriff

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: 1 m	Wb: 1 Objekt

Mit dem Gedankengriff, kann der Rydos-Mönch, mittels seiner gedanklichen Kräfte Objekte bewegen oder aufheben. Möchte der Rydos-Mönch ein Objekt bewegen, so beträgt die maximale Bewegungsweite 5. Auch wenn sich das Objekt durch die Luft bewegt. Der Rydos-Mönch kann diesen Spruch auch so benutzten, als währen seine Finger bei dem Objekt. Er kann somit Geräte manipulieren, ohne direkt bei dem Objekt zu sein.

Stufe	Effekt
1	Reichweite 1 m
2	Reichweite 2 m
3	Reichweite 5 m
4	Reichweite 10 m, Zauberdauer sofort
5	Reichweite 20 m, Bewegungsweite 10
6	Reichweite 50 m
7	Reichweite 100 m, Bewegungsweite 20
8	Reichweite 200 m
9	Reichweite 500 m, Bewegungsweite 50
10	Reichweite 1 km
Jede weitere Stufe	Reichweite +1 km, Bewegungsweite +10

Hass erkennen

Zd: sofort	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: 2 m, Radius

Der Rydos-Mönch, erzeugt eine Zone um sich herum, die auf Hassgefühle reagieren. Diese Hassgefühle, müssen sich gegen den Rydos-Mönch richten. Befindet sich ein Wesen mit solch einen Haß in dem Bereich oder bewegt sich in den Bereich, so bemerk das der Rydos-Mönch sofort. Er erfährt sofort, die Position des Wesens innerhalb des Wirkungsbereiches. Der Wirkungsbereich muss dabei im Sichtbereich des Rydos-Mönchs liegen. Es gibt keinen Rettungswurf gegen diese Magie.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 2 m, Radius
2	Effektdauer 2 Minuten
3	Wirkungsbereich 5 m, Radius
4	Effektdauer 5 Minuten

5	Wirkungsbereich 10 m, Radius
6	Effektdauer 10 Minuten
7	Wirkungsbereich 20 m, Radius
8	Effektdauer 30 Minuten
9	Wirkungsbereich 50 m, Radius
10	Effektdauer 1 Stunde
Jede weitere Stufe	Wirkungsbereich +10 m, Radius, Effektdauer +1 Stunde

Inkonsistent

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Runde
Rw: -	Wb: selbst

Mit diesem Spruch, nimmt der Körper des Rydos-Mönchs, eine leuchtend, durchsichtige Konsistenz an. Die Moleküle des Körpers (auch Ausrüstung) sind in eine andere Dimension verschoben. Somit ist er immun gegen jegliche materiellen Angriffen aus der "echten" Dimension, so dass er von keiner Waffe verletzt werden kann. Ebenso wirken auch keine Magie mehr auf ihn. Regeltechnisch ist er nicht vorhanden. In dieser Form, kann er auch durch jegliche Materie, Energiebarrieren, Lebewesen und magischen Schutzvorrichtungen gehen. Der Rydos-Mönch selbst, kann aus dieser Dimension, auch keinen Einfluß auf die normale Dimension nehmen. In dieser Form bewegt er sich mittels Gedankenkraft. Die höher des Attributes Intelligenz entspricht die maximale Bewegungsweite pro Runde.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Effektdauer 2 Runden
3	Effektdauer 5 Runden
4	Effektdauer 1 Minute, Zauberdauer sofort
5	Effektdauer 2 Minuten
6	Effektdauer 5 Minuten
7	Effektdauer 10 Minuten
8	Effektdauer 30 Minuten
9	Effektdauer 1 Stunde
10	Effektdauer 2 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde

Kotash-Schild herstellen

Zd: 100 Tage	Ed: permanent
Rw: -	Wb: spezial

Mit diesem Spruch können erfahrenden Rydos-Mönch Kotash-Schilder herstellen. Die Materialkosten betragen 63 kC. In höheren Stufen des Spruches erhält das Schild einen zusätzlichen Bonus auf die Panzerung.

Will ein Rydos-Mönch diesen Spruch erlernen oder die Stufen steigern, muss er doppelt soviel Erfahrungspunkt ausgeben als normalerweise üblich.

Stufe	Effekt
1	Zauberdauer 100 Tage
2	Zauberdauer 99 Tage
3	Zauberdauer 98 Tage
4	Zauberdauer 97 Tage
5	Zauberdauer 96 Tage, Panzerung 2
6	Zauberdauer 95 Tage
7	Zauberdauer 94 Tage
8	Zauberdauer 93 Tage
9	Zauberdauer 92 Tage, Panzerung 3
10	Zauberdauer 91 Tage
Jede weitere Stufe	Zauberdauer -1 Tage (Minimum 10 Tage), Panzerung +1

Lichtblitz

Zd: sofort	Ed: sofort
Rw: 20 m	Wb: speziell

Die Arme des Rydos-Mönch, umgeben Tausende von kleine, leuchtende Blitzte. Mit einen lauten Knall, formieren sich die Blitzte zu mehrere großen Blitze, die auf die Opfer zufliegen. Der Rydos-Mönch kann maximal 2 Blitze entstehen lassen. Er kann die Blitze auf mehrere Gegner aufteilen. Er kann aber auch alle Blitzte auf ein Opfer fokussieren. Die Wahl liegt bei dem Rydos-Mönch. Ein Blitzt besitzt einen Schadenwert von eins. Panzerung schützt und ein Rettungswurf ist nicht möglich.

Stufe	Effekt
1	Reichweite 20 m
2	Blitze 5
3	Reichweite 50 m
4	Blitze 10
5	Reichweite 100 m
6	Blitze 20
7	Reichweite 200 m
8	Blitze 50
9	Reichweite 500 m
10	Blitze 100
Jede weitere Stufe	Reichweite +100 m, Blitze +10

Lichtkreis

Zd: 1 Runde	Ed: sofort
Rw: 10 m	Wb: 5 m, Radius

Der verzauberte Wirkungsbereich, fängt hell weiß an zu leuchten. Das Licht ist sehr grell und besitzt eine schädliche Eigenschaft auf jegliche Moleküle. Wesen die sich im Wirkungsbereich befinden, besitzen noch einen Rettungswurf gegen diesen Spruch. Das Licht verursacht einen Schaden mit einem Schadenswert von 2. Gegen diesen Schaden schützt bei der Schadensermittlung keine Panzerung.

Stufe	Effekt
1	Wirkungsbereich 5 m, Radius
2	Reichweite 20 m
3	Wirkungsbereich 10 m, Radius
4	Reichweite 50 m, Schadenswert 3, Zauberdauer sofort
5	Wirkungsbereich 20 m, Radius
6	Reichweite 100 m
7	Wirkungsbereich 50 m, Radius, Schadenswert 4
8	Reichweite 200 m
9	Wirkungsbereich 100 m, Radius
10	Reichweite 500 m, Schadenswert 5
Jede weitere Stufe	Reichweite +100 m , Schadenswert +1, Wirkungsbereich +100 m, Radius,

Lichtstrahl

Zd: sofort	Ed: 1 Runde
Rw: 10 m	Wb: 1 Wesen

Aus einem Finger des Rydos-Mönch, sprießt ein Lichtstrahl hervor und trifft automatisch das anvisierte Opfer. Misslingt der Rettungswurf, so ist das getroffene Wesen in grelles Licht getaucht (Radius = 10 m) und kann sich nicht mehr bewegen. Es ist absolut handlungsunfähig.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Effektdauer 2 Runden
3	Effektdauer 5 Runden, Reichweite 20 m
4	Effektdauer 1 Minute
5	Effektdauer 2 Minuten, Reichweite 50 m
6	Effektdauer 5 Minuten, Wirkungsbereich 2 Wesen
7	Effektdauer 10 Minuten, Reichweite 100 m
8	Effektdauer 30 Minuten
9	Effektdauer 1 Stunde, Reichweite 200 m
10	Effektdauer 2 Stunden, Wirkungsbereich 5 Wesen
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde, Reichweite +100 m, Wirkungsbereich +1 Wesen

Sinnesverschmelzung

Zd: 1 Stunde	Ed: 1 Runde
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Bei der Sinnesverschmelzung, berührt der Rydos-Mönch mit seinen Händen, den Kopf des Wesen das er verzaubern will. Bei diesem Spruch nimmt der Rydos-Mönch geistigen Kontakt mit dem Bewußtsein seines Opfers auf. Das Opfer besitzt gegen diesen Spruch einen Rettungswurf. Ist der Kontakt aufgenommen, so kann der Rydos-Mönch seinem Opfer Fragen stellen. Das Opfer muss diese Fragen wahrheitsgemäß, mit ja oder nein beantworten. Es können pro Runde eine Frage gestellt werden. Der Rydos-Mönch muss sich auf diesen Spruch konzentrieren.

Dieser Spruch, wird immer bei den Treffen der Rydos-Mönch angewandt, um abtrünnige Gläubige, heraus zu filtern.

Stufe	Effekt
1	Zauberdauer 1 Stunde
2	Zauberdauer 30 Minuten, Effektdauer 2 Runden
3	Zauberdauer 10 Minuten
4	Zauberdauer 5 Minuten, Effektdauer 3 Runden
5	Zauberdauer 2 Minuten
6	Zauberdauer 1 Minuten, Effektdauer 4 Runden
7	Zauberdauer 5 Runden
8	Zauberdauer 2 Runden, Effektdauer 5 Runden
9	Zauberdauer 1 Runde
10	Effektdauer 6 Runden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Runde

Sonnenfeuer

Zd: 1 Minute	Ed: sofort
Rw: 100 m	Wb: 20 m, Radius

Das Sonnenfeuer, ist einer der gefürchtetsten Sprüche der Rydos-Mönch. Es verursacht einen großen Schaden in einen großen Bereich. Bei der Anwendung wird der Wirkungsbereich, in grelles, weißes Licht gelegt. Das Licht verbrennt alles und jeden im Wirkungsbereich. Der Schaden besitzt einen Schadenswert von 5. Ein Rettungswurf ist nicht möglich und eine Panzerung schützt bei der Schadensermittlung nicht.

Stufe	Effekt
1	Reichweite 100 m
2	Wirkungsbereich 50 m, Radius
3	Reichweite 200 m, Schadenswert 6
4	Wirkungsbereich 100 m, Radius
5	Reichweite 500 m, Schadenswert 7
6	Wirkungsbereich 200 m, Radius
7	Reichweite 1 km, Schadenswert 8
8	Wirkungsbereich 500 m, Radius
9	Reichweite 2 km, Schadenswert 9
10	Wirkungsbereich 1 km, Radius
Jede weitere Stufe	Reichweite +1 km, Schadenswert +1, Wirkungsbereich 1 km, Radius

Sonnenhand

Zd: 1 Runde	Ed: permanent
Rw: Berührung	Wb: 1 Wesen

Mit der Sonnenhand, fängt die Hand des Rydos-Mönchs, hell an zu leuchten. Mit diesem Spruch, kann der Rydos-Mönch Wunden und maximal 2 verlorene Lebenspunkte heilen. Das Maximum an Lebenspunkten kann nicht überstiegen werden.

Stufe	Effekt
1	Lebenspunkte 2
2	Reichweite 1 m
3	Wirkungsbereich 2 Wesen, Lebenspunkte 5
4	Reichweite 2 m
5	Wirkungsbereich 3 Wesen, Lebenspunkte 10
6	Reichweite 5 m, Zauberdauer sofort
7	Wirkungsbereich 4 Wesen, Lebenspunkte 20
8	Reichweite 10 m
9	Wirkungsbereich 5 Wesen, Lebenspunkte 50
10	Reichweite 20 m
Jede weitere Stufe	Wirkungsbereich +1 Wesen, Reichweite +10 m , Lebenspunkte +10

Sonnenwind

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: selbst

Mit dem Sonnenwind, besitzt der Rydos-Mönch die Möglichkeit zu fliegen. Von Anfang bis zum Ende der Effektdauer, leuchtet der Rydos-Mönch in einen hellen, weißen Licht (Radius = 10 m). Der Rydos-Mönch kann sich mit einer Bewegungsweite von 10 in jede beliebige Richtung bewegen.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Effektdauer 2 Minuten
3	Effektdauer 5 Minuten
4	Effektdauer 10 Minuten, Bewegungsweite 20

5	Effektdauer 30 Minuten
6	Effektdauer 1 Stunde, Zauberdauer sofort
7	Effektdauer 2 Stunden
8	Effektdauer 5 Stunden, Bewegungsweite 50
9	Effektdauer 10 Stunden
10	Effektdauer 20 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +10 Stunden, Bewegungsweite +10

Sphäre des Schutzes

Zd: 2 Runden	Ed: 1 Runde
Rw: -	Wb: selbst

Die Sphäre des Schutzes schützt den Rydos-Mönch vor Gewalteinflüssen von Außen und erhöht somit seine Panzerung um einen Punkt. Die Haut des Ritters besitzt eine schwach leuchtende Oberfläche.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Runde
2	Effektdauer 2 Runden
3	Effektdauer 5 Runden, Zauberdauer 1 Runde
4	Effektdauer 1 Minute
5	Effektdauer 2 Minuten, Zauberdauer sofort
6	Effektdauer 5 Minuten
7	Effektdauer 10 Minuten, Panzerung 2
8	Effektdauer 30 Minuten
9	Effektdauer 1 Stunde
10	Effektdauer 2 Stunden
Jede weitere Stufe	Effektdauer +1 Stunde, Panzerung +1

Vorahnung

Zd: 1 Runde	Ed: 1 Minute
Rw: -	Wb: selbst

Mit der Vorahnung, erhält der Rydos-Mönch Einblick in Geschehnisse, die bald eintreffen werden. Diese Vorahnung hat Einfluss auf seine Reaktion im Kampf. Die Initiative im Kampf wird um 5 Punkte erhöht.

Stufe	Effekt
1	Effektdauer 1 Minute
2	Zauberdauer sofort
3	Effektdauer 2 Minuten
4	Initiative +10
5	Effektdauer 5 Minuten
6	Initiative +15
7	Effektdauer 10 Minuten
8	Initiative +20
9	Effektdauer 30 Minuten
10	Initiative +25
Jede weitere Stufe	Initiative +5, Effektdauer +10 Minuten

Der Morpher

Der Morpher nutzt die magische Energie Kel auf die elementarste Art und Weise. Er verzaubert nicht seine Umgebung, sondern immer nur sich selber. Er ist ein Meister seine Gestalt zu verwandeln oder zu verändern. Sprüche die anderen Personen etwas nützen oder Schaden zufügen, besitzt er nicht.

Die Morpher sind eine sehr junge magische Disziplin, unter den magischen Klassen. Sie ist vor 800 Jahren auf dem Planeten der Telmaren entstanden und war zuerst eine Unterklasse der telmarischen Controller, sind aber erst später zu einer eigenständigen Disziplin geworden. Die frühen Morpher haben sich schnell, von den wissen- und machthungrigen Controllern getrennt und sind verschiedene Wege gegangen. Mit der Kolonialisierung durch die Tuknearnern, haben sich die Morpher auch auf die anderen Planeten verbreitet. Trotz ihrer hervorragenden Fähigkeiten sind sie immer als harmlos und unwichtig eingestuft worden. Ein Grund, warum sie niemals gefördert worden sind und sich Organisieren konnten.

Der Morpher selbst lebt in seiner Ausbildung, in einer Mentor-Schüler Beziehung. Ein Mentor bildet immer nur einen, selten zwei, Schüler aus. Nach ihrer Grundausbildung, sind die jungen Morpher entlassen und müssen ihren eigenen Weg gehen. Ein Wiedertreffen mit dem Mentor, geschieht manchmal bei erlernen von neuen Körpergestalten. Die Ausbildung zu einem Morpher, bezieht sich nicht nur auf die magische Ausbildung des Schülers. Sie umfasst auch eine allgemeine Ausbildung, wie Rechnen, Geschichte, Heilkunde, naturwissenschaftliche Fächer und ähnliches. Zu der normalen Ausbildung, gibt es auch eine ideologische Ausbildung, zur Formung eines speziellen Weltbildes. Nur mit diesen Weltbildes, ist es dem Morpher überhaupt möglich, seine magischen Fähigkeiten einzusetzen und zunutzen.

Die Lebensphilosophie eines Morphers unterscheidet sich grundsätzlich, zu dem einen normalen Controller. Morpher sind mehr ihrer Umgebung verbunden, als zu materiellen Dingen oder zu Personen. Sie versuchen meist Beobachter, anstatt Akteur zusein. Im Rampenlicht zustehen ist ihnen oft zuwider.

Die Körpergestalten

Der Morpher besitzt keine magischen Sprüchen, sondern sogenannte Körpergestalten. Die Körpergestalten sind keine Sprüche wie bei einem Pal-Controller, sondern magische Fähigkeiten die, einmal aktiviert, ständig wirken können. Sie müssen nicht gesprochen werden, sondern der Morpher kann sie einsetzten, wann immer er will.

Hat der Morpher sich verwandelt, so bleibt die Verwandlung bestehen, bis er sich in eine andere Körpergestalt oder wieder zurück verwandelt will. Es besteht keine Zeitbegrenzung für die Körpergestalt. Das Verwandeln ist immer eine volle Handlung. Die einzige Begrenzung ist, das der Morpher im besitz seiner vollen Lebenspunkte seien muss, wenn er sich in eine Körpergestellt oder zurück verwandeln will.

Der Morpher verwandelt dabei immer nur sich und seinen Körper. Nie seine Ausrüstung, Kleidung oder andere Gegenstände. Ausnahmen sind bei den Körpergestalten beschreiben. Bei den meisten Verwandlungen bleibt also die Ausrüstung dort liegen, wo sich der Morpher verwandelt hat. Es ist durchaus möglich, das eine Körpergestalt Panzerung oder Ausrüstung tragen kann, wenn sie dieser Gestalt auch passt oder angepasst wird.

Für bestimmten Körpergestalten wie zum Beispiel "Wassersegler", "Lichtwurm" oder "Windsegler" gilt, das der Morpher, wenn er sich in solch einen Körper verwandelt hat, keine Panzerung oder Kleidung tragen kann, weil sonst die gesamte Handlungsfreiheit dieser Körper behindert wird. Dies ist bei der jeweiligen Körpergestallt angegeben.

Modifikationen durch Genware, modifizieren auch die Werte der Körpergestalten. Cyberware wird bei der Verwandlung wieder abgestoßen, so dass ein Morpher normalerweise auf diese verzichtet.

Die Körpergestalten modifizieren immer die Attribute des Charakters. Die angegebenen Bonis werden auf die Attribute aufaddiert. Einige Körpergestalten besitzen zusätzlich noch besondere Eigenschaften, aus denen der Morpher nutzen ziehen kann.

Das Aussehen einer Körpergestalt besitzt immer einen Teil der Gesichtszüge des Morphers, so dass sich zwei Morpher in den gleichen Körpergestalten sich immer noch unterscheiden. Eine Körpergestalt ist so kein absolut fest definierter Körper, sonder ist individuell Unterschiedlich.

Name

Hier steht der Name der Körpergestalt.

Attributswerte

An dieser Stelle stehen die Bonis die auf die Attribute aufaddiert werden. Der daraus abgeleiteten zusätzlichen Bonis wie Lebenspunkte, Initiative oder Ausweichen sind auch angegeben. Müssen also nicht erneut berechnet werden. Sind keine Angaben gemacht worden, so behält er seinen Wert in dem Attribut. Ist die Angabe ohne einem Plus (+) gemacht worden, wird der Attributswert des Charakters durch den neuen Wert ersetzt.

Bei einigen Körpergestalten sind auch Angriffsarten angegeben. Diese Angriffsarten werden meistens mit der Fertigkeit "Nahkampf" eingesetzt und als solche auch regeltechnisch behandelt. Mit einer erhöhten Stufe können sich die Attribute und Erfolgswerte der Körpergestallt erhöhen.

Besonderheit

Unter Besonderheiten, stehen die besonderen Fertigkeiten und Fähigkeiten der Körpergestalt. Einige Körpergestalten haben Fähigkeiten den Eigenschaften von Kreaturen ähneln. Diese haben dann den gleichen Namen wie der entsprechenden Eigenschaft der

Kreaturen (siehe „Flora, Fauna und andere Kreaturen". Andere einzigartige Fähigkeiten sind bei den Körpergestalten explizit beschrieben.

Stufen

Auch die Körpergestalten haben Stufen, wie die Sprüche. Je höher die Stufe umso mächtiger ist auch die Körpergestallt.

Die Körpergestalten des Morphers

- Flugwal
- Gräber
- Kampftitan
- Krabbler
- Kriecher
- Läufer
- Lichtwurm
- Schatten
- Schlepper
- Sucher
- Wassersegler
- Wechsler
- Windsegler

Flugwal

Der Körper des Flugwales ist ca. 40 m lang, 10 m breit und gleicht einem terranischen Wal. Der Flugwal besitzt kleine Stummelflügel zum lenken und eine breite Heckflosse für den Antrieb. Der Wal besitzt einen kleinen Mund und zwei kleine dunkle Augen an der Stirnseite seines Körpers. Kurz darüber besitzt er an der Oberseite eine knochige Verhärtung die zu einer Höhle geformt ist. Die Haut des Flugwales ist lederartige und besitzt die gleiche Färbung wie die Haut des Morphers.

Mit diesem Körper kann sich der Morpher durch Schlagbewegungen der Heckflosse, fliegend fortbewegen. Den Auftrieb erhält er durch seine Magie. Die Bewegungsweite von 120 entspricht einer Geschwindigkeit von 72 km/h.

Natürlich kann er diesen Körper nur in einer Atmosphäre benutzen und das nur in niedrigen Höhen (maximal 1000 Meter). Zwar kann der Flugwal im Wasser schwimmen, jedoch nicht tauchen. Am Boden kann er sich übrigens nicht fortbewegen.

In der knochigen Höhle an der Stirnseite des Flugwales, passen bis zu 20 Personen, die dort als Passagiere mit fliegen können. Für den Luftkampf wird für den Flugwal eine Größe (GRO) von 20 angenommen.

Stufe 1

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+2	+2					+22
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
					120	+2

Angriff: keinen
Besonderheit: Hornpanzer (Paz+2), Verstärkter Körperbau (Lep +20), Größe (GRO) 20, Aufnahme in der Höhle: 20 Personen (2000 kg)

Stufe 2

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+2	+2					+22
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
					130	+2

Angriff: keinen
Besonderheit: Hornpanzer (Paz+2), Verstärkter Körperbau (Lep +20), Größe (GRO) 21, Aufnahme in der Höhle: 25 Personen (2500 kg)

Stufe 3

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+2	+2					+22
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
					140	+2

Angriff: keinen
Besonderheit: Hornpanzer (Paz+2), Verstärkter Körperbau (Lep +20), Größe (GRO) 22, Aufnahme in der Höhle: 30 Personen (3000 kg)

Stufe 4

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+2	+2					+22
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
					150	+2

Angriff: keinen
Besonderheit: Hornpanzer (Paz+2), Verstärkter Körperbau (Lep +20), Größe (GRO) 23, Aufnahme in der Höhle: 35 Personen (3500 kg)

Stufe 5

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+2	+2					+22
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
					160	+2

Angriff: keinen
Besonderheit: Hornpanzer (Paz+2), Verstärkter Körperbau (Lep +20), Größe (GRO) 24, Aufnahme in der Höhle: 40 Personen (4000 kg)

Stufe 6

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+2	+2					+22
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
					170	+2

Angriff: keinen
Besonderheit: Hornpanzer (Paz+2), Verstärkter Körperbau (Lep +20), Größe (GRO) 25, Aufnahme in der Höhle: 45 Personen (4500 kg)

Stufe 7

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+2	+2					+22
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
					180	+2

Angriff: keinen
Besonderheit: Hornpanzer (Paz+2), Verstärkter Körperbau (Lep +20), Größe (GRO) 26, Aufnahme in der Höhle: 50 Personen (5000 kg), Kiemen (siehe Unten)

Stufe 8

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+2	+2					+22
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
					190	+2

Angriff: keinen
Besonderheit: Hornpanzer (Paz+2), Verstärkter Körperbau (Lep +20), Größe (GRO) 27, Aufnahme in der Höhle: 55 Personen (5500 kg), Kiemen (siehe Unten)

Stufe 9

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+2	+2					+22
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
					200	+2

Angriff: keinen
Besonderheit: Hornpanzer (Paz+2), Verstärkter Körperbau (Lep +20), Größe (GRO) 28, Aufnahme in der Höhle: 60 Personen (6000 kg), Kiemen (siehe Unten)

Stufe 10

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+2	+2					+22
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
					210	+2

Angriff: keinen
Besonderheit: Hornpanzer (Paz+2), Verstärkter Körperbau (Lep +20), Größe (GRO) 29, Aufnahme in der Höhle: 65 Personen (6500 kg), Kiemen (siehe Unten)

Jede weitere Stufe

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
					+10	

Angriff: keinen
Besonderheit: Größe (GRO) +1, Aufnahme in der Höhle: +5 Personen (+500 kg)

Kiemen

Im Schulterbereich des Flugwals wachsen schlitzartige Öffnungen, die eine Verbindung zu den Lungen besitzen. Diese Kiemen ermöglichen es dem Flugwal in Wasser zu atmen und jegliche Art von nicht toxischem Gas in brauchbare Luft zu wandeln. Die Bewegungsweite im Wasser wird durch 10 geteilt. Die Transporthöhle kann von dem Flugwal verschlossen werden und mit seiner Atemluft versorgt werden. Die maximale Tauchtiefe beträgt 200 m.

Gräber

Der Gräber ist wohl die bekannteste und gefährlichste Körpergestallt, eines Morphers. Ein Gräber gleicht einer 10 m durchmessenden Schildkröte mit vier Beinen, mit dunkelschwarzer Hornpanzerung, dunkelgrüner Haut und keinem Kopf. Die Augen und Sinnesorgane befinden sich an der Forderseite leicht erhöht, geschützt durch das Schild.

Das Hornschild des Gräbers ist sehr wiederstandfähig und besitzt eine Panzerung von 2, die mit ansteigender Stufe der Körpergestalt an Festigkeit gewinnt. Auf der Oberseite des Schildes befindet sich eine ein Meter hohe Erhöhung mit einer Öffnung. Diese Öffnung stellt die gefährliche Waffe des Gräbers dar. Es handelt sich um eine Abart einer Bioware-Sporenschleuder.

Seinen Namen „Gräber" besitzt diese Körpergestallt dadurch, dass sie sich in Geröll oder Sandboden eingraben kann. Die Tiefe beträgt 3 Meter, was seiner Körperhöhe entspricht und die Dauer für das Eingraben beträgt 3 Runden. Das Ausgraben Dauer nur eine Runde. Der Gräber benutzt diese Taktik um im offenen Gelände seine Gegner aufzulauern. Dazu schauen nur seine Sinnesorgane leicht aus dem Boden, so dass er nur schwer zu erkennen ist. Bemerkt der Gräber seinen Gegner, gräbt er sich aus, zielt und feuert er seine Waffe ab.

Die Bioware-Waffe wird mit der Fertigkeit „Fernkampf"" eingesetzt. Die Feuerart ist Einzelschuss, die Reichweite beträgt 60/120 m, der Schaden beträgt am Anfang nur 3 und der Gräber besitzt für diese Waffe 10 Schuss. Sind die Schuss verbraucht kann für einen Lebenspunkt innerhalb einer Runde die Waffe wieder aufgeladen werden.

Die Traglast des Gräbers beträgt 500 kg und die Hebekraft 2 Tonnen.

Dem Gräber ist es nicht möglich, durch seine Größe und die Form seiner Beine, Waffen oder andere Geräte zu benutzten.

Der Gräber besitzt einige Schwachstellen: Die Übergänge zwischen Schildpanzer und Beinen sind besonders weich. Die Panzerung beträgt an dieser Stelle immer 2 so dass gezielte Treffer dem Gräber schaden können.

Stufe 1

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+2						+22
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
						+2

Angriff: Sporenschleuder (SW: 3; Reichweite 60/120 m) oder Trampeln (SW: 5)
Besonderheit: Schildpanzer (Paz +2), Verstärkter Körperbau (Lep +20)

Stufe 2

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+2						+22
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
						+3

Angriff: Sporenschleuder (SW: 4; Reichweite 90/180m) oder Trampeln (SW: 5)
Besonderheit: Schildpanzer (Paz +3), Verstärkter Körperbau (Lep +20)

Stufe 3

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+2						+22

		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
						+4

Angriff: Sporenschleuder (SW: 5; Reichweite 105/210 m) oder Trampeln (SW: 5)
Besonderheit: Schildpanzer (Paz +4), Verstärkter Körperbau (Lep +20)

Stufe 4

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+3						+23
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
						+5

Angriff: Sporenschleuder (SW: 6; Reichweite 120/240 m) oder Trampeln (SW: 5)
Besonderheit: Schildpanzer (Paz +5), Verstärkter Körperbau (Lep +20)

Stufe 5

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+3						+23
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
						+6

Angriff: Sporenschleuder (SW: 7; Reichweite 135/270 m) oder Trampeln (SW: 5)
Besonderheit: Schildpanzer (Paz +6), Verstärkter Körperbau (Lep +20)

Stufe 6

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+3						+23
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
						+7

Angriff: Sporenschleuder (SW: 8; Reichweite 150/300 m) oder Trampeln (SW: 5)
Besonderheit: Schildpanzer (Paz +7), Verstärkter Körperbau (Lep +20)

Stufe 7

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+4						+24
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
						+8

Angriff: Sporenschleuder (SW: 9; Reichweite 165/330 m) oder Trampeln (SW: 5)
Besonderheit: Schildpanzer (Paz +8), Verstärkter Körperbau (Lep +20)

Stufe 8

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+4						+24
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
						+9

Angriff: Sporenschleuder (SW: 10; Reichweite 180/360 m) oder Trampeln (SW: 5)
Besonderheit: Schildpanzer (Paz +9), Verstärkter Körperbau (Lep +20)

Stufe 9

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+4						+24
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
						+10

Angriff: Sporenschleuder (SW: 11; Reichweite 195/390 m) oder Trampeln (SW: 5)
Besonderheit: Schildpanzer (Paz +10), Verstärkter Körperbau (Lep +20)

Stufe 10

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+5						+25
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
						+11

Angriff: Sporenschleuder (SW: 12; Reichweite 210/420 m) oder Trampeln (SW: 5)
Besonderheit: Schildpanzer (Paz +11), Verstärkter Körperbau (Lep +20)

Jede weitere Stufe

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+1						
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
						+1

Angriff: Sporenschleuder (SW: +1; Reichweite +15/+30 m)
Besonderheit: Schildpanzer (Paz +1)

Kampftitan

Der Kampftitan gleicht einem zweiarmigen, rothäutigen Dämon aus der Hölle. Hörner an dem Kopf, und spitze, lange Hauer die aus dem Mund ragen, machen den Kampftitan nicht besonders attraktiv. Der Titan ist 3 m hoch und Muskel bepackt. Der Einsatz dieses Körpers im Kampf, ist von den Morpher sehr beliebt und von Gegner stark gefürchtet.

Der Morpher besitzt mit seinen Hörnern eine zusätzliche Angriffsmöglichkeit. Für diesen Angriff und auch den Angriff mit seinen Krallen braucht er die Fertigkeit "Mehrhändigen Kampf". Die Krallen können keine Art von Waffe halten.

Der Titan kann im infraroten Sichtbereich sehen und besitzt Lichtverstärkten Augen.

Stufe 1

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+2						+2
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
						+2

Angriff: 2x Krallen (SW: 4), Hörner (SW: 5)
Besonderheit: Hornpanzer (Paz+2), Infrarot Augen, Lichtverstärkte Augen, Größe 300 cm

Stufe 2

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+3						+3
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
						+2

Angriff: 2x Krallen (SW: 4), Hörner (SW: 5)
Besonderheit: Hornpanzer (Paz+2), Infrarot Augen, Lichtverstärkte Augen, Größe 350 cm

Stufe 3

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+4	+1					+4
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
						+2

Angriff: 2x Krallen (SW: 5), Hörner (SW: 6)
Besonderheit: Hornpanzer (Paz+2), Infrarot Augen, Lichtverstärkte Augen, Größe 400 cm

Stufe 4

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+5	+1					+5
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
						+2

Angriff: 2x Krallen (SW: 5), Hörner (SW: 6)
Besonderheit: Hornpanzer (Paz+2), Infrarot Augen, Lichtverstärkte Augen, Größe 450 cm

Stufe 5

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+6	+1					+6
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
						+2

Angriff: 4x Krallen (SW: 5), Hörner (SW: 6)
Besonderheit: Hornpanzer (Paz+2), Infrarot Augen, Lichtverstärkte Augen, der Kampftitan besitzt 4 Arme, Größe 500 cm

Stufe 6

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+7	+2					+7
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
						+2

Angriff: 4x Krallen (SW: 6), Hörner (SW: 7)
Besonderheit: Hornpanzer (Paz+2), Infrarot Augen, Lichtverstärkte Augen, der Kampftitan besitzt 4 Arme, Größe 550 cm

Stufe 7

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+8	+2					+8
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
						+2

Angriff: 4x Krallen (SW: 6), Hörner (SW: 7)
Besonderheit: Hornpanzer (Paz+2), Infrarot Augen, Lichtverstärkte Augen, der Kampftitan besitzt 4 Arme, Größe 600 cm

Stufe 8

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+9	+2					+9
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
						+2

Angriff: 4x Krallen (SW: 6), Hörner (SW: 7)
Besonderheit: Hornpanzer (Paz+2), Infrarot Augen, Lichtverstärkte Augen, der Kampftitan besitzt 4 Arme, Größe 650 cm

Stufe 9

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+10	+3					+10
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
						+2

Angriff: 6x Krallen (SW: 7), Hörner (SW: 8)
Besonderheit: Hornpanzer (Paz+2), Infrarot Augen, Lichtverstärkte Augen, der Kampftitan besitzt 6 Arme, Größe 700 cm

Stufe 10

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+11	+3					+11
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
						+2

Angriff: 6x Krallen (SW: 7), Hörner (SW: 8)
Besonderheit: Hornpanzer (Paz+2), Infrarot Augen, Lichtverstärkte Augen, der Kampftitan besitzt 6 Arme, Größe 750 cm

Jede weitere Stufe

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+1	+1					
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz

Angriff: -
Besonderheit: Größe +50 cm

Krabbler

Der Krabbler besitzt 12 lange, dünne Beine und einen kleinen Körper. Er gleicht einer schweinsgroßen Spinne.

Dem Krabbler ist es möglich, an Wänden und Decken problemlos zu laufen. Es ist zu beachten, das er keine Hände besitzt womit er etwas greifen oder halten kann. Ebenso besitzt der Krabbler keine Möglichkeit, einen Nahkampfangriff durchzuführen. Mit seiner Druckausgleichsblase, kann der Krabbler im Vakuum agieren.

Stufe 1

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+1			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+2	+1			

Angriff: keine
Besonderheit: Kann an Wänden laufen, Druckausgleichsblase

Stufe 2

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+1			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+2	+1		+1	

Angriff: keine
Besonderheit: Kann an Wänden laufen, Druckausgleichsblase

Stufe 3

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+1			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+2	+1		+2	

Angriff: keine
Besonderheit: Kann an Wänden laufen, Druckausgleichsblase, Hüpfer (aus dem Stand 10 m weit springen)

Stufe 4

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+2			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+4	+1		+3	

Angriff: keine
Besonderheit: Kann an Wänden laufen, Druckausgleichsblase, Hüpfer (aus dem Stand 10 m weit springen)

Stufe 5

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+2			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+4	+1		+4	+2

Angriff: keine
Besonderheit: Kann an Wänden laufen, Druckausgleichsblase, Hüpfer (aus dem Stand 10 m weit springen), Chitinpanzer (Paz+2), Tiefschlaf (siehe Unten)

Stufe 6

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+2			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+4	+1		+5	+2

Angriff: keine
Besonderheit: Kann an Wänden laufen, Druckausgleichsblase, Hüpfer (aus dem Stand 10 m weit springen), Chitinpanzer (Paz+2), Tiefschlaf (siehe Unten), Beschleunigen (siehe Unten)

Stufe 7

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+3			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+6	+2		+6	+2

Angriff: keine
Besonderheit: Kann an Wänden laufen, Druckausgleichsblase, Hüpfer (aus dem Stand 10 m weit springen), Chitinpanzer (Paz+2), Tiefschlaf (siehe Unten), Infrarot Augen, Beschleunigen (siehe Unten)

Stufe 8

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+3			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+6	+2		+7	+2

Angriff: keine
Besonderheit: Kann an Wänden laufen, Druckausgleichsblase, Hüpfer (aus dem Stand 10 m weit springen), Chitinpanzer (Paz+2), Tiefschlaf (siehe Unten), Infrarot Augen, Beschleunigen (siehe Unten)

Stufe 9

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+3			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+6	+2		+8	+2

Angriff: keine
Besonderheit: Kann an Wänden laufen, Druckausgleichsblase, Hüpfer (aus dem Stand 10 m weit springen), Chitinpanzer (Paz+2), Tiefschlaf (siehe Unten), Infrarot Augen, Beschleunigen (siehe Unten), Toxischer Atem (Paralysegift)

Stufe 10

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+4			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+8	+2		+9	+2

Angriff: keine
Besonderheit: Kann an Wänden laufen, Druckausgleichsblase, Hüpfer (aus dem Stand 10 m weit springen), Chitinpanzer (Paz+2), Tiefschlaf (siehe Unten), Infrarot Augen, Beschleunigen (siehe Unten), Toxischer Atem (Paralysegift)

Jede weitere Stufe

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
					+1	

Angriff: keine
Besonderheit: -

Beschleunigung

Diese Fähigkeit kann der Krabbler optional einsetzen. Mit ihr wird der gesamte Metabolismus des Krabblers beschleunigt. Dabei nimmt die Haut einen feuchten Glanz an, als würde der Krabblers schwitzten. Durch die Beschleunigung verdoppelt sich die Initiative und der Krabbler besitzt in einer Kampfrunde zwei Handlungen und zwei Bewegungen. Wann der Krabblers sich bewegen oder handeln darf, hängt von der Initiative ab. Er kann bei seiner verdoppelten Initiative und bei seiner normalen Initiative je einmal bewegen und einmal handeln.

Behält der Morpher über längere Zeit diese Körpergestalt, so muss beachtet werden, das der Morpher doppelt so schnell altert, doppelt sooft essen und schlafen muss als sonst. Eine Tatsache die eine dauernde Anwendung dieser Körpergestallt nicht allzu bekömmlich ist.

Nach dem Einsatz dieser Fähigkeit, muss der Krabbler einen Tag warten, bis er sie erneut einsetzten kann.

>>>Valina Trax, die walerianische Morpherin, verwandelt sich in einen Krabbler. Sie besitzt diese Körpergestallt auf Stufe 6 und ihre Initiative beträgt 20. Nach der Verwandlung, besitzt sie eine Initiative von 40. In einer danach folgenden Kampfrunde, kann Valina bei ihrer Initiative von 40 und bei 20 je einmal handeln und sich bewegen. Bei 40 bewegt sie sich zu einer Tür und öffnet sie. Bei 20 geht sie durch die Tür und schließt sie wieder. Somit hat sie sich innerhalb einer Runde, geschickt aus einen Kampfgeschehen entfernt.<<<

Tiefschlaf

Mit Tiefschlaf kann der Krabbler in einen magischen Tiefschlaf verfällt, der bis zu einen Jahr dauern kann. Die Effektdauer kann auch kürzer sein, was der Krabbler aber vorher bestimmen muss. Der Tiefschlaf kann nicht von dem Krabbler oder einer anderen Person vorzeitig abgebrochen werden. Die Effektdauer muss abgewartet werden. Während dieser Zeit erniedrigen sich alle körperlichen Aktivitäten auf ein absolutes Minimum. In dieser Zeit sieht es aus, als würde der Krabbler tot sein. Der gesamte Körper überzieht sich mit einem netzartigen Flaum. Nur mit technischen Geräten lässt sich feststellen, das in dem Krabbler noch leben steckt. Er braucht in dieser Zeit keine Nahrung und nur die Luft zum atmen, die für eine Person für zehn Tage reichen würde. Das Altern wird während der Effektdauer eingestellt.

Erwacht der Krabbler aus dem Tiefschlaf, kann er diese Fähigkeit erst nach Ablauf der Zeit einsetzen, die der vorherigen Tiefschlafphase entsprach.

Kriecher

Der Kriecher gleicht einer ein Meter langen Schlange. Das Maul ist langgezogen und besitzt kleine dolchartige Zähne. Die Haut ist Lederartig und besitzt eine braue Verfärbung mit dünnen orange Streifen. Der Kriecher besitzt die Fertigkeiten „Umklammern" und „Knochen Brechen" auf Stufe 6.

Stufe 1

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+1			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+2	+1			+2

Angriff: Umschlingen (SW: -)
Besonderheit: Hornpanzer (Paz +2), Körperlänge 1 m

Stufe 2

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+2			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+4	+2			+2

Angriff: Umschlingen (SW: -)
Besonderheit: Hornpanzer (Paz +2), Körperlänge 2 m

Stufe 3

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+2			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+4	+1			+2

Angriff: Umschlingen (SW: -)
Besonderheit: Hornpanzer (Paz +2), Körperlänge 3 m, Körper vergrößern (siehe Unten)

Stufe 4

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+3			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+6	+2			+2

Angriff: Umschlingen (SW: -)
Besonderheit: Hornpanzer (Paz +2), Körperlänge 4 m, Körper vergrößern (siehe Unten)

Stufe 5

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+3			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+6	+2			+2

Angriff: Umschlingen (SW: -)
Besonderheit: Hornpanzer (Paz +2), Körperlänge 5 m, Körper vergrößern (siehe Unten), Körper verkleinern (siehe Unten)

Stufe 6

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+4			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+8	+2			+2

Angriff: Umschlingen (SW: -)
Besonderheit: Hornpanzer (Paz +2), Körperlänge 6 m, Körper vergrößern (siehe Unten), Körper verkleinern (siehe Unten)

Stufe 7

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+4			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+8	+2			+2

Angriff: Umschlingen (SW: -)
Besonderheit: Hornpanzer (Paz +2), Körperlänge 7 m, Körper vergrößern (siehe Unten), Körper verkleinern (siehe Unten), Flüssiger Körper (siehe Unten)

Stufe 8

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+5			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+10	+3			+2

Angriff: Umschlingen (SW: -)
Besonderheit: Hornpanzer (Paz +2), Körperlänge 8 m, Körper vergrößern (siehe Unten), Körper verkleinern (siehe Unten), Flüssiger Körper (siehe Unten)

Stufe 9

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+5			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+10	+3			+2

Angriff: Umschlingen (SW: -)
Besonderheit: Hornpanzer (Paz +2), Körperlänge 9 m, Körper vergrößern (siehe Unten), Körper verkleinern (siehe Unten), Flüssiger Körper (siehe Unten)

Stufe 10

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+6			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+12	+3			+2

Angriff: Umschlingen (SW: -)
Besonderheit: Hornpanzer (Paz +2), Körperlänge 10 m, Körper vergrößern (siehe Unten), Körper verkleinern (siehe Unten), Flüssiger Körper (siehe Unten)

Jede weitere Stufe

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+1			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz

Angriff: -
Besonderheit: Körperlänge +1 m

Flüssiger Körper

Der Körper des Kriechers nimmt eine durchsichtige, flüssige Konsistenz an. Er kann seine normale Form nicht halten und zerfließt in eine große Pfütze. In dieser Form kann der Kriecher durch Ritzen und Gitter hindurch fließen. Mit leichten wellen Bewegungen, bewegt sich der Kriecher fort. Die Bewegungsweite beträgt dabei 2. Objekte die höher als 50 cm hoch sind, kann der Kriecher sich nicht hoch bewegen. Befindet sich der Kriecher in einer flüssigen Umgebung, kann er sich wesentlich schneller fortbewegen. Die Bewegungsweite beträgt dann 15. Zusätzlich besitzt er die Möglichkeit die Flüssigkeit, in der er sich befindet, zu atmen. Durch seine flüssige Form, kann der Kriecher keine Gegenstände festhalten oder mit sich tragen.

Körper vergrößern

Der Kriecher ist in der Lage seine Körperlänge zu verzehnfachen. Dabei gelten die normalen Regeln für die Körpergestalten. Die Attribute „Konstitution" und „Stärke" steigen um 2 Punkte. Zusätzlich besitzt der Kriecher in seiner vergrößerten Form, die Fähigkeit „Verstärkter Körperbau" (LEP + 20). Mit seiner Größe erhält er eine WM:+4 auf die Fertigkeit „Knochen brechen". Mit ihr kann der Kriecher auch große Gegenstände, Häuser und Fahrzeuge zerquetschen.

Körper verkleinern

Der Kriecher ist in der Lage seine Körperlänge zu verkleinern. Dabei gelten die normalen Regeln für die Körpergestalten. Der Kriecher ist nun nur noch 20 cm lang und besitzt einen Durchmesser von 1,5 cm. Die Attribute „Konstitution" und „Stärke" sinken auf 1, Lebenspunkte auf 8 und die Reflexe steigen um 2 Punkte. Der Kriecher verliert in dieser Körpergestallt die Fertigkeiten „Umklammern" und „Knochen Brechen", aber er erhält die Fähigkeit „Toxischer Biss". Der Kriecher kann vor der Verwandlung wählen ob er ein „Paralysegift" oder ein „schnelles Zellgift" besitzt. Bei einem Paralysegift wird die Effektdauer je Stufe der Körpergestallt um eine Minute verlängert. Bei einem schnellen Zellgift, wird der Verlust der Lebenspunkte um eins je Stufe der Körpergestallt erhöht.

Läufer

Die Gestalt des Läufers, ähnelt einem terranischen Leoparden mit braunem Fell. Er besitzt spitze Fangzähne mit dem er im Kampf angreifen kann. Dafür ist der Läufer aber ein wahrer Meister, was die Bewegung auf dem Lande angeht. Er kann sich schneller, als so manches Tier bewegen.

Der Läufer besitzt keine Hände um etwas zu Greifen und kann auch nicht im Nahkampf angreifen.

Stufe 1

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+2			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+4	+1		+24	+1

Angriff: Biss (SW:5)
Besonderheit: Fell (Paz+1)

Stufe 2

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+2			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+4	+1		+34	+1

Angriff: Biss (SW:5)
Besonderheit: Fell (Paz+1)

Stufe 3

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+2			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+4	+1		+44	+1

Angriff: Biss (SW:5)
Besonderheit: Fell (Paz+1)

Stufe 4

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+3			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+6	+2		+54	+1

Angriff: Biss (SW:5)
Besonderheit: Fell (Paz+1), Reißen

Stufe 5

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+3			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+6	+2		+64	+1

Angriff: Biss (SW:5)
Besonderheit: Fell (Paz+1), Reißen, Fester Körper (siehe Unten)

Stufe 6

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+3			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+6	+2		+74	+1

Angriff: Biss (SW:5)
Besonderheit: Fell (Paz+1), Reißen, Fester Körper (siehe Unten)

Stufe 7

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+3			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+6	+2		+84	+1

Angriff: Biss (SW:5)
Besonderheit: Fell (Paz+1), Reißen, Regeneration, Fester Körper (siehe Unten)

Stufe 8

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+4			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+8	+2		+94	+1

Angriff: Biss (SW:5)
Besonderheit: Fell (Paz+1), Reißen, Regeneration, Fester Körper (siehe Unten)

Stufe 9

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+4			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+8	+2		+104	+1

Angriff: Biss (SW:5)
Besonderheit: Fell (Paz+1), Reißen, Regeneration, Fester Körper (siehe Unten)

Stufe 10

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+5			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+10	+3		+114	+1

Angriff: Biss (SW:5)
Besonderheit: Fell (Paz+1), Reißen, Regeneration, Fester Körper (siehe Unten)

Jede weitere Stufe

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+1			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
					+10	

Angriff: keine
Besonderheit: -

Fester Körper

Der Läufer kann sich in einer Runde in eine silbrige sehr wiederstandsfähigen Statur verwandelt. Für 10 Minuten, kann er sich nicht bewegen, handeln oder sich seiner Umwelt bemerkbar machen, sowie seine Umgebung wahrnehmen. Der Vorteil des Festen Körpers ist, dass er in diesen Zustand eine Panzerung von 20 besitzt und sein Erfolgswert seines Rettungswurfes gegen Magie 12 beträgt.

>>>Valina hat sich freiwillig zu der Vergeltungsaktion gegen die Matrisgruppe gemeldet. Die Terroisten sind von Ron und seinen Freunden aufgespürt worden und Valina will es den Mördern heimzahlen. Sie besorgt sich eine Plasmabombe und geht mit diesen kleinen Köfferchen in das Hauptquartier der Terroristen. Da sie wegen der erhöhten Gegenwehr nicht weit kommt, beschließt sie die Aktivierung der Bombe. Bevor die Bombe zündet, verwandelt sie sich in den Läufer und dann in den Festen Körper.
Nachdem sie sich wieder zurück verwandelt hat, steht sie in einen Bombenkrater in der Ruine des ehemaligen Unterschlupfes der Matrisgruppe. Ihre Ausrüstung und Kleider wurden bei der Explosion völlig zerstört. Befriedigt und nackt geht sie nun heim. <<<

Lichtwurm

Der Lichtwurm gleicht einem 1 Meter langen und 2 cm dicken Wurm, das sich zu einen Ende hin verjüngt und sich am anderen Ende hin verdickt. Der Wurm bewegt sich fliegend fort und er leuchtet von Innen heraus in einem weißen Licht, das einen großen Bereich ausleuchtet. Der Lichtwurm besitzt die Möglichkeit, sich zu Teleportieren. Die Teleportationsreichweite beträgt 100 m. An der Stelle, an die sich der Morpher teleportieren will, muss er schon einmal gewesen sein.

Dazu muss ihm ein Erfolgswurf für „Kel" würfeln. Misslingt der Wurf, kann er diesen Wurf nächste Runde wiederholen. Einmal teleportiert, kann er diese Fähigkeit in einer Stunde erst erneut benutzen. Der Lichtkegel des Lichtwurmes beträgt 10 m im Radius und ist sehr gut sichtbar. Es ist zu beachten, dass der Lichtwurm keine Extremitäten besitzt, womit er etwas greifen oder festhalten kann. Nahkampfangriffe sind ebenfalls nicht möglich.

Der Morpher kann in dieser Körpergestalt keine Ausrüstung oder Panzerung tragen.

Stufe 1

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+6			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+12	+3			

Angriff: keine
Besonderheit: Leuchtet 10 m Radius, Teleportationsreichweite 100 m

Stufe 2

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+6			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+12	+3			

Angriff: keine
Besonderheit: Leuchtet 10 m Radius, Teleportationsreichweite 200 m

Stufe 3

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+6			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+12	+3			

Angriff: keine
Besonderheit: Leuchtet 10 m Radius, Teleportationsreichweite 500 m

Stufe 4

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+6			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+12	+3			

Angriff: keine
Besonderheit: Leuchtet 10 m Radius, Teleportationsreichweite 1 km

Stufe 5

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+6			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+12	+3			

Angriff: keine
Besonderheit: Leuchtet 10 m Radius, Teleportationsreichweite 2 km, Versetzungsfeld (siehe Unten)

Stufe 6

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+6			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+12	+3			

Angriff: keine
Besonderheit: Leuchtet 10 m Radius, Teleportationsreichweite 5 km, Versetzungsfeld (siehe Unten)

Stufe 7

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+6			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+12	+3			

Angriff: keine
Besonderheit: Leuchtet 10 m Radius, Teleportationsreichweite 10 km, Versetzungsfeld (siehe Unten), Verstärkte Regeneration

Stufe 8

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+6			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+12	+3			

Angriff: keine
Besonderheit: Leuchtet 10 m Radius, Teleportationsreichweite 20 km, Versetzungsfeld (siehe Unten), Verstärkte Regeneration

Stufe 9

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+6			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+12	+3			

Angriff: keine
Besonderheit: Leuchtet 10 m Radius, Teleportationsreichweite 50 km, Versetzungsfeld (siehe Unten), Verstärkte Regeneration

Stufe 10

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
			+6			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+12	+3			

Angriff: keine
Besonderheit: Leuchtet 10 m Radius, Teleportationsreichweite 100 km, Versetzungsfeld (siehe Unten), Verstärkte Regeneration

Jede weitere Stufe

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz

Angriff: keine
Besonderheit: Teleportationsreichweite +100 km

Versetzungsfeld

Das Versetzungsfeld teleportiert den Morpher automatisch aus einem möglichen Gefahrenbereich heraus.

Der Morpher erzeugt dazu ein Feld um sich herum, was ihn bei Gefahr in eine selbst erzeugte Dimensions schleudert und an einer anderen Stelle wieder heraus wirft. Kombiniert mit einen Wahrnehmungsfeld, registriert der Morpher wann er sich in ein Gefahrenfeld bewegt bzw. eine Gefahr auf ihn einwirkt. Das registrieren geschieht unterbewusst. Wird auf ihn geschossen oder gelangt er in einen Explosions- oder anderen Gefahrenbereich, wird er in eine zufällige Richtung versetzt. Dazu wird das Fehlwurfdiagramm benutzt (siehe Kapitel Kampf). Die Meter die er sich weg bewegt, hängen vom Gefahrenbereich ab. Er versetzt sich immer an den Rand des Gefahrenbereiches. Maximal bewegt er sich 25 m weit weg.

Wird also auf ihn normal geschossen, bewegt er sich an ein benachbartes Feld. Gelangt der Morpher nun in einen neuen Gefahrenbereich nach der Versetzung, so wird er weiter versetzt.

Nicht immer gelingt es dem Morpher sich zu versetzten. Damit er versetzt wir, muss ihm ein Erfolgswurf „Kel" gelingen.

Schatten

Das markanteste an einen Schatten ist, das er halb transparent ist. Die Form gleicht dem eines zweiarmigen, dürren 150 cm großen, Humanoiden. Weiterhin besitzt er

kleine verkümmerte Hände und lange Klingen an seinen Armenden. Der Schatten ist perfekt für Meuchelmorde zu gebrauchen.

Durch seine Transparenz, ist es sehr schwer den Schatten zu bemerken oder zutreffen. Wesen die mit Fernkampf- oder Nahkampfwaffen den Schatten angreifen, erhalten eine WM:-1 auf den Angriff.

Bei der Anwendung der Fertigkeit "Tarnen" besitzt der Schatten einen Erfolgswert von +8.

Der Schatten ist sehr Geschickt und Gewand, so das er auf die Ausübung der Fertigkeiten "Klettern" und "Schleichen" eine WM:+2 erhält.

Der Schatten besitzt nur kleine Hände, die für den Gebrauch von Fern- oder Nahkampfwaffen nicht nützlich sind.

Die ca. 30 cm langen Doppelklingen über den Händen sind äußerst scharf und die Hauptwaffe des Schatten. Da er zwei Klingen besitzt, könnte er auch damit zweimal in einer Runde angreifen, sofern der Morpher auch die Fertigkeit „Mehrhändiger Kampf" besitzt. Für den Einsatz dieser Klingen benötigt der Morpher die Fertigkeit „Nahkampf".

In jeder Handfläche des Schattens, befindet sich ein sekretbildenes Organ. Diesem Organ ist es möglich, ein Sekret in eine beliebige Richtung zu spritzen. Das Sekret erhärtet sofort, wenn es etwas trifft. Das Sekret ist nun so fest, so dass es als Seil nutzbar ist. Das Seil ist sehr flexibel, aber auch fest genug, um auch starken Beanspruchungen auszuhalten. Die maximale Tragkraft beträgt 300 kg. Das Seil kann automatisch von der Handfläche gelöst werden und zersetzt sich nach einen Tag automatisch auf. Die Schussreichweite des Sekretes beträgt 50 m. Um genau etwas zu treffen, wird die Fertigkeit „Fenkampf" benutzt. Dem Schatten ist es möglich in voller Dunkelheit, mit seinen Infrarotaugen zu sehen.

Stufe 1

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz

Angriff: 2x Klingen (SW:5)
Besonderheit: Sekretseil

Stufe 2

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		+1				
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+1				

Angriff: 2x Klingen (SW:5)
Besonderheit: Sekretseil

Stufe 3

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		+1				
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+1				

Angriff: 2x Klingen (SW:5)
Besonderheit: Sekretseil, Ultrasicht (siehe Unten)

Stufe 4

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		+1	+1			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+3	+1			

Angriff: 2x Klingen (SW:5)
Besonderheit: Sekretseil, Ultrasicht (siehe Unten), Nebelkörper (siehe Unten)

Stufe 5

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		+2	+1			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+4	+1			

Angriff: 2x Klingen (SW:5)
Besonderheit: Sekretseil, Ultrasicht (siehe Unten), Nebelkörper (siehe Unten)

Stufe 6

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		+2	+1			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+4	+1			

Angriff: 2x Klingen (SW:5)
Besonderheit: Sekretseil, Ultrasicht (siehe Unten) , Nebelkörper (siehe Unten), Säureblut

Stufe 7

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		+2	+2			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+6	+1			

Angriff: 2x Klingen (SW:5)
Besonderheit: Sekretseil, Ultrasicht (siehe Unten), Nebelkörper (siehe Unten), Säureblut

Stufe 8

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		+3	+2			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+7	+1			

Angriff: 2x Klingen (SW:5)
Besonderheit: Sekretseil, Ultrasicht (siehe Unten), Nebelkörper (siehe Unten), Säureblut

Stufe 9

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		+3	+2			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+7	+1		+1	

Angriff: 2x Klingen (SW:5)
Besonderheit: Sekretseil, Ultrasicht (siehe Unten), Nebelkörper (siehe Unten), Säureblut, Durchlässiger Körper (siehe Unten)

Stufe 10

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		+3	+3			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+9	+1		+1	

Angriff: 2x Klingen (SW:5)
Besonderheit: Sekretseil, Ultrasicht (siehe Unten), Nebelkörper (siehe Unten), Säureblut, Durchlässiger Körper (siehe Unten)

Jede weitere Stufe

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		+1	+1			
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
					+1	

Angriff: -
Besonderheit: -

Ultrasicht

Die Sichtorgane des Schattens werden verstärkt. Er kann für die Dauer des Effektes, im Infraroten- und Ultraviolettenbereich sehen. Außerdem besitzt er Lichtverstärkte Augen und kann sich mittels Sonar wie mit einen Ultraschallmodul die Umgebung wahrnehmen. Bei diesen Spruch, wachsen die Augen um das Doppelte an und nehmen eine leuchten grüne Farbe an.

Nebelkörper

Der Körper des Schattens wird zu einem weißen Nebel wann immer er will. Er benötigt eine Runde um von der Festenform in die Nebelform und wieder zurück zu wechseln. Der Nebel besitzt die gleichen Ausmaße wie der originale Körper des Schattens. Nur grobe Strukturen sind noch zu erkennen.

In dieser Form kann er fliegen und durch Türritzen und Luftschächten gleiten. Die Bewegungsweite beim fliegen entspricht der normalen Bewegungsweite. Die Verwandlung bezieht sich ausschließlich auf den Körper des Schattens und nicht auf die Ausrüstung. Als Nebel besitzt der Schatten keine Möglichkeit Dinge fest zuhalten oder zu bewegen. Er kann sich nur bewegen und ansonsten keine anderen Handlungen ausführen. Der Vorteil als Nebel ist, dass er immun gegen Nah- und Fernkampfwaffen ist. Ausgenommen dabei sind jedoch Feuer, Explosionen und Energiewaffen, wie Laser und Plasmawaffen.

Durchlässiger Körper

Der Körper des Schattens wird durchlässig wann immer er will. Er benötigt eine Runde um von der Festen Form in die Durchlässige und wieder zurück zu wechseln. Wenn er durchlässig ist, kann er sich durch jegliche Materie bewegen. Dabei wird seine Bewegungsweite halbiert. In diesen Zustand, kann ihn niemand anfassen oder verletzen. Das gleich gilt auch für den Schatten selbst. Auch er kann niemanden verletzen, da er keine feste Struktur besitzt. Nur noch Magie kann ihn etwas anhaben.

Schlepper

Der Schlepper gleicht einem vierbeinigen 3 m langen und 2 m breiten Bullen. Er hat langes zotteliges Haar und zwei lange verdrehte Hörner am Kopf. Die Hufen sind weich und geben ihm Halt auf unterschiedlichen Untergründen. Der Schlepper kann schwere Lasten tragen und Personen können auf ihm reiten. Der Schlepper besitzt eine Tragkraft von 200 kg und die Fertigkeit Dampfwalze auf Stufe +6.

Stufe 1

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+1	+1					+1
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
						+1

Angriff: Hörner (SW: 6)
Besonderheit: Fell (Paz +1), Tragkraft 400 kg, Dampfwalze +6

Stufe 2

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+1	+1					+1
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
						+1

Angriff: Hörner (SW: 6)
Besonderheit: Fell (Paz +1), Tragkraft 450 kg, Dampfwalze +6

Stufe 3

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+2	+2					+2
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
						+1

Angriff: Hörner (SW: 7)
Besonderheit: Fell (Paz +1), Tragkraft 500 kg, Dampfwalze +7

Stufe 4

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+2	+2					+2
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
						+1

Angriff: Hörner (SW: 7)
Besonderheit: Fell (Paz +1), Tragkraft 550 kg, Dampfwalze +7, Sparsamkeit (siehe Unten)

Stufe 5

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+3	+3					+3
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
						+1

Angriff: Hörner (SW: 8)
Besonderheit: Fell (Paz +1), Tragkraft 600 kg, Dampfwalze +8, Sparsamkeit (siehe Unten)

Stufe 6

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+3	+3					+3

		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
						+1

Angriff: Hörner (SW: 8)
Besonderheit: Fell (Paz +1), Tragkraft 650 kg, Dampfwalze +8, Sparsamkeit (siehe Unten)

Stufe 7

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+4	+4					+4
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
					+1	+1

Angriff: Hörner (SW: 9)
Besonderheit: Fell (Paz +1), Tragkraft 700 kg, Dampfwalze +9, Sparsamkeit (siehe Unten)

Stufe 8

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+4	+4					+4
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
					+1	+1

Angriff: Hörner (SW: 9)
Besonderheit: Fell (Paz +1), Tragkraft 750 kg, Dampfwalze +9, Sparsamkeit (siehe Unten), Flügel (siehe Unten)

Stufe 9

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+5	+5					+5
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
					+1	+1

Angriff: Hörner (SW: 10)
Besonderheit: Fell (Paz +1), Tragkraft 800 kg, Dampfwalze +10, Sparsamkeit (siehe Unten), Flügel (siehe Unten)

Stufe 10

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+5	+5					+5
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
					+2	+1

Angriff: Hörner (SW: 10)
Besonderheit: Fell (Paz +1), Tragkraft 850 kg, Dampfwalze 10, Sparsamkeit (siehe Unten), Flügel (siehe Unten)

Jede weitere Stufe

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+1	+1					
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz

Angriff: -
Besonderheit: Tragkraft +50 kg

Sparsamkeit

Der Schlepper kann mit "Sparsamkeit" die Funktionen seines Körpers drosseln und seine körpereigene Energien besser dosieren. Somit kommt er eine Woche ohne Schlaf, Nahrung und Flüssigkeiten aus. Jede weitere Woche erhält er bei der Anwendung von Fertigkeiten eine Steigerung der Schwierigkeit um einen Punkt. Nach 5 Wochen und jeder weiteren Woche, muss er einen Erfolgswurf "Konstitution" gelingen. Misslingt dieser Wurf, so stirbt der Morpher. In der gesamten Zeit sieht der Schlepper sehr Blutleer und Krank aus. Das Attribut "Charisma" sinkt um einen Punkt.

Flügel

Der Schlepper besitzt lange fledermausartige Flügel, womit er Fliegen kann. Seine Bewegungsweite im Flug beträgt 20. Er kann, wenn er fliegt, nicht anhalten sondern muss mindestens sich 10 Felder pro Runde bewegen.

Sucher

Der Sucher besitzt zwei Beine und zwei lange Arme. Er ist ca. 120 cm groß und seine Haut ist mit einen dichten, braunen Fell bezogen. Das Gesicht ist langgezogen wie bei einen Hund. Der Sucher bewegt sich in einer gebückten halten, ähnlich wie bei einen Primaten. Er ist ausgezeichnet für das Überleben in der Wildnis, ausgestattet.

Der Sucher besitzt mit seinem dichten Fell, automatisch eine Kleidung, die ihn auch bei Kälte warm hält. Die langen Arme sind besonderes gut für den Gebrauch beim "Klettern", "Balancieren" und "Schwimmen" ausgelegt, worauf er eine WM:+2.

Der Sucher erhält auf die Fertigkeiten „Spuren lesen", „Schleichen" und „Tarnen" eine WM:+6.

Stufe 1

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		+2				
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+2				+1

Angriff: Klaue (SW: 4)
Besonderheit: Fell (Paz+1), Spürnase

Stufe 2

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		+2				
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+2				+1

Angriff: Klaue (SW: 4)
Besonderheit: Fell (Paz+1), Spürnase

Stufe 3

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		+2				
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+2				+1

Angriff: Klaue (SW: 4)
Besonderheit: Fell (Paz+1), Spürnase, Rundumblick (siehe Unten)

Stufe 4

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep

		+2				
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+2			+1	+1

Angriff: Klaue (SW: 4)
Besonderheit: Fell (Paz+1), Spürnase, Rundumblick (siehe Unten)

Stufe 5

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		+2				
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+2			+1	

Angriff: Klaue (SW: 4)
Besonderheit: Fell (Paz+1), Spürnase, Rundumblick (siehe Unten), Waches Auge (siehe Unten)

Stufe 6

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		+2				
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+2			+1	+1

Angriff: Klaue (SW: 4)
Besonderheit: Fell (Paz+1), Spürnase, Rundumblick (siehe Unten), Waches Auge (siehe Unten)

Stufe 7

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+1		+2				+1
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+2			+2	+1

Angriff: Klaue (SW: 4)
Besonderheit: Fell (Paz+1), Spürnase, Rundumblick (siehe Unten), Waches Auge (siehe Unten), Körpertarnung (siehe Unten)

Stufe 8

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+2		+2				+2
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+2			+2	+1

Angriff: Klaue (SW: 4)
Besonderheit: Fell (Paz+1), Spürnase, Rundumblick (siehe Unten), Waches Auge (siehe Unten), Körpertarnung (siehe Unten)

Stufe 9

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+3		+2				+3
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+2			+2	+1

Angriff: Klaue (SW: 4)
Besonderheit: Fell (Paz+1), Spürnase, Rundumblick (siehe Unten), Waches Auge (siehe Unten), Körpertarnung (siehe Unten), Verschmelzen (siehe Unten)

Stufe 10

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+4		+2				+4
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+2			+3	+1

Angriff: Klaue (SW: 4)
Besonderheit: Fell (Paz+1), Spürnase, Rundumblick (siehe Unten), Waches Auge (siehe Unten), Körpertarnung (siehe Unten), Verschmelzen (siehe Unten)

Jede weitere Stufe

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+1						
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz

Angriff: -
Besonderheit: -

Rundumblick

Dem Sucher wachsen 20 bis 30 Augen, die sich gleichmäßig um den Kopf herum verteilen. Mit den neuen Augen ist es dem Sucher möglich, seine gesamte Umgebung wahrzunehmen. Der Sichtbereich beträgt somit 360°. Es ist von dann nicht mehr möglich, das sich jemand an den Sucher heranschleicht oder ähnliches. Die Sichtweite der zusätzlichen Augen beträgt jedoch maximal 50 Meter.

Waches Auge

Diese Fähigkeit aktiviert der Sucher vor dem Schlafengehen, was eine Runde dauert. Der Sucher besitzt im Stirnbereich ein weiteres Auge, das sich während des Schlafes nicht schließt. Es alarmiert den Sucher vor möglichen Gefahren. Der Sucher ist außerdem sofort wach wenn er geweckt wird.

Körpertarnung

Mit dieser Fähigkeit verschmelzen der Sucher und seine Ausrüstung mit der Oberfläche einer Wand, Boden oder Decke. Er nimmt dabei eine Fläche von 3 Quadratmetern ein. Während der gesamten Effektdauer kann sich der Sucher nicht bewegen oder handeln. Da er mit seiner Umgebung verschmilzt, besitzt er somit auch eine perfekte Tarnung. Der Sucher kann nur noch auf magischer Art entdeckt werden. Verliert der Sucher während der Effektdauer Lebenspunkte, bricht diese Fähigkeit automatisch ab und der Sucher verwandelt sich wieder in seine letzte Form zurück. Die Verschmelzung, sowie die Rückverwandlung dauert je eine Runde.

Spürnase

Mit dieser Fähigkeit besitzt der Sucher die unglaubliche Fähigkeit wertvolle Gegenstände (Edelsteine oder edel Metalle) in seiner Umgebung zu finden. Solche Gegenstände die sich in 5 m Radius von dem Sucher entfernt liegen, findet er, wenn ihm ein Erfolgswurf "Kel" gelingt. Der Sucher kann diese Fähigkeit nur einmal am Tag einsetzten.

Verschmelzen

Der Sucher kann sich mit einer bereitwilligen Person oder Gegenstand verschmelzen. Dabei gilt die Person oder Gegenstand als Wirtskörper und der Sucher als

Gastkörper. Handelt es sich bei dem Wirtskörper um eine lebende Person, sind die Gedanken beider Personen Miteinander verschmolzen, so dass sie sich gedanklich austauschen können. Fertigkeiten und Wissen des Suchers, können ebenfalls dem Wirtskörper zur Verfügung gestellt werden. Äußerlich ist es dem Wirtskörper nicht anzusehen, das in ihm noch eine weitere Person steckt. Nur mit magischen Entdeckungssprüchen ist dem Sucher auf die Schliche zu kommen. Die Verschmelzung mit einem Gegenstand ist seltener, aber durchaus bei Schmuggelei und Infiltration durchaus gebräuchlich. Ein Wirtskörper, egal ob Lebewesen oder Gegenstand, von mehreren Gastkörpern gleichzeitig kann benutzt werden.

Wassersegler

Der Wassersegler ist ein ca. zwei Meter langer Fisch. Eine Gestalt, die es dem Morpher ermöglicht, sich im Wasser frei zu bewegen. Der Wassersegler besitzt die Form eines terranischen Delphines mit einer dunkelblauen Färbung. Große Heck- und Seitenflossen machen ihn im Wasser sehr Wendig.

Der Wassersegler besitzt beim schwimmen und tauchen einen Erfolgswert von +12 und er kann jede nichtgiftige Flüssigkeit atmen. Eine Angriffsmöglichkeit besitzt der Wassersegler nicht und er kann sich auch nur in einer Flüssigkeit aufhalten.

Stufe 1

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+2						+2
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
					10	

Angriff: keine
Besonderheit: -

Stufe 2

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+2						+2
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
					15	

Angriff: keine
Besonderheit: Infrarot-Augen

Stufe 3

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+2						+2
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
					20	

Angriff: keine
Besonderheit: Infrarot-Augen, Toxische Haut (Schnelles Zellgift)

Stufe 4

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+3						+3
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
					25	

Angriff: keine
Besonderheit: Infrarot-Augen, Toxische Haut (Schnelles Zellgift)

Stufe 5

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+3			+1			+3
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+2	+1		30	

Angriff: keine
Besonderheit: Infrarot-Augen, Toxische Haut (Schnelles Zellgift)

Stufe 6

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+3			+1			+3
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+2	+1		35	

Angriff: keine
Besonderheit: Infrarot-Augen, Toxische Haut (Schnelles Zellgift)

Stufe 7

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+4			+1			+4
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+2	+1		40	

Angriff: keine
Besonderheit: Infrarot-Augen, Toxische Haut (Schnelles Zellgift)

Stufe 8

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+4			+1			+4
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+2	+1		45	

Angriff: keine
Besonderheit: Infrarot-Augen, Toxische Haut (Schnelles Zellgift)

Stufe 9

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+4			+2			+4
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+4	+1		50	

Angriff: keine
Besonderheit: Infrarot-Augen, Toxische Haut (Schnelles Zellgift)

Stufe 10

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+5			+3			+5
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		+6	+2		55	

Angriff: keine
Besonderheit: Infrarot-Augen, Toxische Haut (Schnelles Zellgift)

Jede weitere Stufe

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
+1						+1
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
					+5	

Angriff: keine
Besonderheit: -

Windsegler

Der Windsegler ist ein 1 Meter großer Vogel. Mit diesem Körper kann sich der Morpher problemlos durch die Luft bewegen.

Der Windsegler kann fliegen. Da er auch auf der Stelle fliegen kann, kann er aus dem Stand empor steigen. Der Windsegler besitzt nur kleine Krallen, mit dem er etwas halten (3 kg), aber keine Waffe benutzen kann.

Der Morpher kann in dieser Körpergestalt keine Panzerung tragen.

Stufe 1

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
					40	

Angriff: Krallen (SW: 4)
Besonderheit: -

Stufe 2

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
					50	

Angriff: Krallen (SW: 4)
Besonderheit: Große Ohren

Stufe 3

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		*2			60	

Angriff: Krallen (SW: 4)
Besonderheit: Große Ohren, Mega schnell

Stufe 4

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
						+4
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		*2			70	

Angriff: Krallen (SW: 4)
Besonderheit: Große Ohren, Mega schnell, Zähigkeit

Stufe 5

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
						+4
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		*2			80	

Angriff: Krallen (SW: 4)
Besonderheit: Große Ohren, Mega schnell, Zähigkeit

Stufe 6

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
						+4
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		*2			90	

Angriff: Krallen (SW: 4)
Besonderheit: Große Ohren, Mega schnell, Zähigkeit, Schnelle Regeneration

Stufe 7

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
						+4
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		*2			100	

Angriff: Krallen (SW: 4)
Besonderheit: Große Ohren, Mega schnell, Zähigkeit, Schnelle Regeneration

Stufe 8

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
						+4
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		*2			110	

Angriff: Krallen (SW: 4)
Besonderheit: Große Ohren, Mega schnell, Zähigkeit, Feueratem, Schnelle Regeneration

Stufe 9

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
						+4
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		*2			120	

Angriff: Krallen (SW: 4)
Besonderheit: Große Ohren, Mega schnell, Zähigkeit, Feueratem, Schnelle Regeneration

Stufe 10

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
						+4
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		*2			130	

Angriff: Krallen (SW: 4)
Besonderheit: Große Ohren, Mega schnell, Zähigkeit, Feueratem, Schnelle Regeneration

Jede weitere Stufe

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
					+10	

Angriff: -
Besonderheit: -